昭和60年3月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

March 1985 3

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価 ¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載



移植マスター大作戦32

森巧尚のプログラミング・エッセイ集①
「GAMEについて………」

BM-Jr/LII2 JUMP AND CLIMB/DRINK CAN
BM-LIII/MK5 フライング・ラーメン/SNAKES
C1 イタズラ・カラス
コモドール64 METEO RUNNER
FM-7/77 KAPLCO2/God vs Devil
FP-1000/1100 BOAT RACE mkII
JR-100 FLAPPER/BOBIN1
JR-200 スライドMAZE/ORGAN BEAT
JX METAL SNAKER WORLD X'TALII
M5 GHOST BANKゲーム/たこあげ大会
MAXMACHINE H_2O
MSX まさるくん/パッチしょー/WHITE&BLACK/SUPERジャンケン
MZ-1200/700/1500 トムトム&ジェリジェリ
MZ-700/1500 ルパン/FENCER
MZ-1500 ちゅちゅちゅ
MZ-80B/2000/2200 BUG BUG/アクア星の血戦/JUMP UP
MZ-2200 ガンバレ!オジサン
PASOPIA(T)/5 移植版ROCKER
PASOPIA7 MACKY2
PC-6001/mkII/6601/SR Tiny METEO/JUMP
PC-6001mkII/6601/SR お墓管理人
PC-8001/mkII/8801SR CPUパニック/BIRD HUNTER
PC-8001mkII/SR トンキー君のブロック・ゲーム
PC-8801/mkII/SR モンスター1
PC-9801/E/F ヘリコプター
ぴゅう太 イモムシ星人脱出せよ!!
RX-78 ホワイト・ホール
S1 UFO WORLD
SC-3000 Toshi'sオーラ・バトル/DEBUG BOY
SMC-777/C イマイチくん
VIC-1001 プロテニス
X1/C/D 風船を割ってタマゴを集めようゲーム/ミラクル・ボール
JR-800 JR-RACING
PC-8201 TAKARA SAGASHI
FX-702P THEレスリング
PB-100 PONPON/6×6OTHELLO
PC-1245 すもう大会
PC-1500 GREAT TYPHOON
PC-2001 TAKE!! ALPHABET

ランダム・コーナー

MSX THE RESCUE/松田 浩のキャラクタ・ダンシング

実用プログラム・コーナー

FM-7/77 テスト処理
MSX 2進→16進変換プログラム
FX-702P バースデー・カレンダー

速報 PC-8001mkIISR PC-8801mkIISR 登場

スーパーソフトコーナー 特集 パックランド


SHARP
QD
SHARP
Quick Disk
クイックディスク(QD)
ATSUMI
パーソナルコンピュータ
MZ-1500
標準価格 89,800円
▲写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B標準価格72,000円はオプション。画面はハメコミ合成です。

走りの違いで選ぶ シャープのパソコン、MZ。

あの「サンダーフォース」もナント8秒のスピードスタート。走りの違うクイックディスク(QD)をパソコンで初めて搭載しました。もう趣味に遊びに仕事に、熱中。これからはダンゼン、QDです。

ゲームも仕事もスピードスタート
クイックディスク(QD)

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍(当社2000ボーのデータレコーダ比)、もう気持ちの乗りも違ってきます。さらにブランクディスク1枚450円という経済性、1枚ごとの管理、整理もラクラク。また容量は両面128KB、パーソナルプログラムには十分な、そしてデータごとに整理しやすい手頃さです。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック
PCG1000文字

グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック+24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。とりわけPCG1000文字モードは、これまでのどのパソコンにも見られなかった仕様で、豊富なキャラクタを使ってスピード感あふれるゲームが楽しめます。

音楽演奏だってお手のもの
PSG2チャンネル

パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果ともにグンと厚みを増してきます。またお手持ちのオーディオ機器に接続すれば迫力あるサウンドが得られます。

日本語表示、ワープロへの活用も
漢字対応QD-BASIC

システムソフトウェアとして、豊富なコマンドにより多彩なプログラミングが駆使できる漢字対応BASICを装備。漢字ROMボード(オプション)により読みやすい日本語表示が可能です。漢字列を扱える命令もサポートしており操作性にも優れています。またワープロソフトへの対応を考慮して辞書ROMボード(オプション)もサポート、本格ワープロとしての活用も可能です。

上達に合わせて進化する
64KBオールRAMのクリーン設計

いつでも頭脳部をクリーン(白紙)の状態に戻し、新しい言語やソフトウェアが目的に合わせて使えるシャープ独創のクリーンコンピュータ。システムプログラム(MZ-5Z002 標準価格10,000円)など、BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。QDによるスピードチェンジでいよいよ真価を発揮します。

能力をグンとアップさせる
RAMファイル(オプション)

将来は高度なゲームをつくったり複雑な仕事もさせたい…こうしたニーズに応えるのがこのRAMファイルです。これはファイルとプリンタバッファの2つの機能をもった64KBの記憶装置で、QDからデータを入れれば、即時呼び出し(リアルタイムアクセス)も可能。プログラム作成時のデバッグやアドベンチャーゲームなど、画面の高速アクセスを必要とする用途にうってつけです。

おしゃべりもOK
ボイスボード(オプション)

34種の豊富なメッセージを登録したボイスボードを使えばMZ-1500がしゃべるパソコンに。ゲームやエラー時の楽しい音声メッセージとして利用できます。さらにこのボードはBASICでサポートされており、VOICE文の命令でさまざまな言葉をパソコンにしゃべらせることもできます。

買ったその日から即使える
実用ソフトつき

家族の誰もが活用できる「住所録」、MZ-1500の優れたグラフィック能力を生かす「パターンエース」、誰にでも簡単に音楽演奏が楽しめる「ミュージックエース」、パズル風のデモプログラムが楽しめ、とってもクリエイティブな「デモエース」と、興奮度120%の4つのソフトをバンドルしました。

■ステップアップできる3系統のCRT端子■カナはアイウエオ順、機能性に徹した使いやすいキーボード■ジョイスティック端子2個装備■2モードのプリンタインターフェイス装備■汎用インターフェイス1スロット装備〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10.000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円●シリアルプリンタMZ-1P14 標準価格54,800円

QDソフト、7種類セットで新発売!「JOY JOY PACK」

MZ-5A001 標準価格 16,800円

家族みんなで楽しめる



①日本語ワープロ「簡々漢」
家庭においても十分利用価値がある日本語ワープロの機能を紹介します。

②「マリオブラザーズスペシャル」
テーブルゲームとして知名度が高く、幅広い年令層にわたって楽しめるソフトです。

③「野球狂」
誰もが知っている野球のルールで単純明快。家族団らんで楽しめるソフトです。

④「エンターテイナー」
誰でも簡単に音楽を入力でき、完成した音楽はそのままカセットに録音できます。

⑤「ホームダイアリー」
家庭内の仕事、予定などを入れてみんなで活用できます。カレンダー機能付。

⑥「パーティーメーカー」
楽しい画像でクリスマスや誕生パーティーを効果的に演出できるソフトです。

⑦「BASIC学習ソフト」
画面との対話形式で学習でき、BASIC理解の糸口を的確に教えてくれます。

TV提供番組「パソコンサンデー」 毎週日曜日、MZ-1500を使った楽しい講座好評放映中!!
●テレビ大阪9:30~10:00●テレビ東京9:30~10:00●テレビ愛知9:30~10:00
●秋田テレビ●福島テレビ●テレビ静岡●びわ湖放送●奈良テレビ●テレビ和歌山●西日本放送●南海放送●沖縄テレビ●熊本県民テレビ●北海道放送●東北放送●新潟放送●長野放送●石川テレビ●KBS京都●広島テレビ●テレビ西日本●山梨放送 ★「パソコンサンデー第6期テキスト」980円 新紀元社より絶賛発売中!!

「パソコンサンデー」スクーリングのお知らせ
●講習場所 シャープ東京支社パソコン教室 TEL 03(260)1161
●日　時 2月9日(土)・2月26日(火)・3月14日(木)
●定　員 各20名(定員になり次第締切ります)●受講料 1000円

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内国内産機営業本部まで。

資料請求券 MZ-1500 ベーマガ 3体


いま、実務フ
「8ビットを超えた手応え」と、いま注目のまと。
59年度上期 営業所別販売実績表
月別売上割合円グラフ
SHARP
TV/EXT
POWER
▲写真はModel 30です。画面はハメコミ合成です。


X1は、
これがスーパーインポーズだ
コンピュータ画像と実写の映像を自在に合成
SHARP
SHARP
PERSONAL COMPUTER CZ-804C
漢字OK X1CK
パーソナルコンピュータ CZ-804C 標準価格139,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円
●X1CKにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。
●ミニフロッピーディスクドライブCZ-801FS及び漢字プリンタCZ-80PKSはオプションです。
※画面はハメコミ合成です。
"体験X1"フレッシュフェア 2/21(木)~4/20(土)
周辺機器やソフト情報を中心にX1シリーズの楽しい実演講習を開催いたします。ぜひ店頭で見て、触ってX1シリーズの世界を体験して下さい。

SHARP

成長が楽しみだ。

ホビーに、ビジネスに、パソコンは使いこなすにしたがって拡張意欲もわいてくるもの。ニュータイプX1Cκ、X1Csはそうしたシステムアップに備えて、拡張I/Oポートを2ポート内蔵した発展型。さらにX1Cκでは、JIS第一水準漢字2965種を含む3707種の文字・記号を収納した漢字ROMまで標準実装。読みやすい漢字かな混り文での表現が自在で、活用範囲もぐんと拡がります。――コンピュータ画像とテレビ・ビデオなどの実写の映像を自在に重ね合わせるスーパーインポーズ機能。そして高速・多彩な強力グラフィック機能。世界に先駆けて映像表現に新領域を拓いたX1シリーズのあの優れたグラフィック能力はすべて継承。もちろんX1シリーズの豊富なソフトもそのまま使える、コンパチブル設計。あらゆる分野で、上達に合わせてどんどんシステムアップができる夢のマシンです。

―――漢字を使えば、活用がさらに拡がります。―――



※X1Cs、X1D、X1の場合は漢字ROM〈別売〉が必要です。

主なオプション

品名	型名	価格	品名	型名	価格
●ミニフロッピーディスクドライブ	CZ-801F(S/R)	標準価格198,000円	●カラープロッタプリンタ	CZ-8PP2(S/R)	標準価格 54,800円
●コンパクトフロッピーディスクドライブ	CZ-300F(S/R)	標準価格 79,800円	●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2	標準価格134,800円	●デジタルテロッパ	CZ-8DT	標準価格 89,800円
●漢字プリンタ	CZ-80PK(S/R)	標準価格123,800円	●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1(近日発売)	標準価格 59,800円
●ドットプリンタ	CZ-8PD2(S/R)	標準価格 79,800円	●漢字ROM(CZ-800C、802C、803C用)	CZ-8KR	標準価格 38,000円



発展OK X1Cs

パーソナルコンピュータ CZ-803C 標準価格 119,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格 99,800円
●X1Csにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

X1

パーソナルコンピュータ CZ-800C 標準価格 155,000円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-800D 標準価格 113,000円
●X1にはローズレッド、メタリックシルバー、スノーホワイトの3色があります。



X1D

パーソナルコンピュータ＋キーボード
CZ-802C
標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ
(マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円
●X1Dにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

●ディスプレイテレビCZ-800D、801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組み合わせ可能。

豊富なX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計。

パソコンテレビ X1 シリーズ

〈X1シリーズの主な特長〉●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載●大容量122KバイトRAM標準実装(CZ-802C、803C、804C)●ユーザー定義のキャラクターゼネレータ、プライオリティ機能、座標変換機能などきわだつグラフィック能力●8オクターブ3和音のサウンドゼネレータ●日付、時刻、番組予約が可能なタイマーつきカレンダークロック内蔵〈ディスプレイテレビ〉●小さな文字や細かな縞模様もくっきりと再現するファインピッチブラウン管採用●RGB入力端子、ビデオ入力・テレビ出力端子装備

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ

資料請求券 X1シリーズ ベーマガ 3係



先進のワイヤレスキーボード&テレビパソコン、ミスターPC。

ニューメディア社会をむかえて、いちやく主役に躍り出たテレビとパソコン。どちらもますますマルチな才能を発揮して、実にお似合い。で、ふたつをいっしょにして誕生しました。ミスターPC。そのうえ、キーボードまでテレビ感覚のワイヤレスリモコンに。パソコンもテレビも離れた所から自在にコントロールできます。さらに、ビデオ編集に便利なスーパーインポーズ機能や内蔵時計による番組予約機能までそえて、ハイテックなデザインでコーディネイト。PC-6601の血統をすべて受けついで、ミスターPCはさらに豊かに生まれ変わりました。

コピーライターが、その文才にときめいた。 **熟語変換による本格日本語ワープロソフト。** プリンタをつなげば、ミスターPCはその日から本格ワープロに変身。熟語変換の実力でパーソナルな文書作成に大活躍します。

ミュージシャンが表現力に飛びついた。 **生の迫力、FM音源デジタルシンセ内蔵。** いろいろな楽器の音や効果音を、パソコンとは思えないリアルさで表現するFM音源のデジタル

機能仕様 ●CPU/μPD780C-1(Z80コンパチブル)サブCPU×3●ROM/144バイト(BASIC32Kバイト×2漢字ROM32Kバイト他)●RAM/65Kバイト(含FDバッファRAM1Kバイト)●マイクロフロッピィディスク/320Kバイト/ドライブ1ドライブ標準実装●キーボード/赤外線方式ワイヤレスリモコン(ケーブル接続可)●表示文字/最大80文字×25行、15色●表示文字/456種+漢字1024文字●グラフィック機能/640×200ドット(15色中4色)、320×200ドット(15色)他●音楽機能/FM音源8オクターブ3重和音+PSG8オクターブ3重和音●音声合成機能内蔵(音階付)●スーパーインポーズ機能内蔵●リアルタイマー内蔵(バッテリーバックアップ)●寸法:本体360(W)×345(D)×90(H)、キーボード330(W)×195(D)×32(H)、テレビ360(W)×400(D)×337(H)

ソフト一覧 ■ソフト ●EFORM/Ⓣ3,500円Ⓓ5,000円〈A〉●CHOPLIFTER/Ⓓ6,800円〈A〉●ボルガード/Ⓣ4,500円Ⓓ6,800円〈B〉●フラッピィPart2/Ⓣ4,500円Ⓟ6,800円〈B〉●ゼビウス/Ⓣ予定Ⓓ予定〈C〉●続・黄金の墓/Ⓓ6,200円〈D〉●ユーカラDB/Ⓓ予定〈E〉●ハーリィFOX/Ⓣ4,200円〈F〉●エキサイト麻雀/Ⓣ4,000円Ⓓ6,800円〈G〉●サンダーフォース/Ⓓ6,900円〈G〉●プラズマライン/Ⓣ4,800円Ⓓ6,900円〈G〉●Dr.スランプパブル大作戦/Ⓣ3,600円〈H〉●頭脳4989/Ⓣ4,800円〈H〉●マイ英語レッスン/Ⓓ19,800円〈I〉●3Dゴルフシミュレーション SR/Ⓣ4,000円Ⓓ6,800円〈J〉●ジャン狂/Ⓓ6,800円〈K〉●野球狂/Ⓓ6,800円〈K〉●リザード/Ⓣ4,800円〈L〉(Ⓣ:テープ Ⓓ:3.5インチディスク) ■書籍 ●Mr.PCテクニカルコレクション/1,900円〈M〉●P6おもしろブックス1かんたんBASIC構座/680円〈N〉 ■発売元 〈A〉システムソフト☎092-714-6236 〈B〉デービーソフト☎011-251-7462 〈C〉電波新聞社☎03-445-6111 〈D〉ストラットフォード☎0488-85-5222 〈E〉東海クリエイト☎03-456-4610 〈F〉マイクロキャビン☎0593-51-6482 〈G〉テクノソフト☎0956-33-5555 〈H〉エニックス☎03-336-4251 〈I〉データーポップ☎03-461-1848 〈J〉T&Eソフト☎052-773-7770 〈K〉ハドソン☎03-234-4996 〈L〉クリスタルソフト☎06-326-8150 〈M〉秀和システムトレーディング☎03-470-4941 〈N〉エーアイソフト☎03-447-7308



同時新発売 さらに洗練されて新登場

あのPC-6001mkⅡが生まれ変わりました。これまでの実績を受けついで、より大きく飛躍。
Mr.PCとほぼ同一の基本仕様、クラス最高の実力でさらに使いやすくなりました。

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ **PC-6001mkⅡSR**（マーク） 本体標準価格 89,800円



シンセをはじめて内蔵しました。

デザイナーが、アートセンスに脱帽した。 **カラフルな15色細密カラーグラフィック。** 美しさ抜群のカラーグラフィック。640×200ドット(4色/15色中)または320×200ドット(15色)というクラス最高の本格派です。

助教授が、博覧強記に驚いた。 **大容量3.5インチディスク内蔵。** ぼう大なデータをすばやく処理できる3.5インチディスクドライブを1ドライブ内蔵。大容量320KB/ドライブの記憶力で、応用範囲を一挙に広げます。



NEC テレビパソコン Mr. PC

新発売

- パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
- ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円
- ボディカラー:ブラックメタリック/ワインレッド

NEC PERSONAL COMPUTER

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー 国内実績No.1

PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII/PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkII/PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkII/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801m2/N5200 モデル05mkII

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター　〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……………☎(03)452-8000　※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

それぞれの頭脳(パソコン)に、



❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❻14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格……99,800円



❼14型カラーディスプレイ PC-60M43
標準価格……65,800円



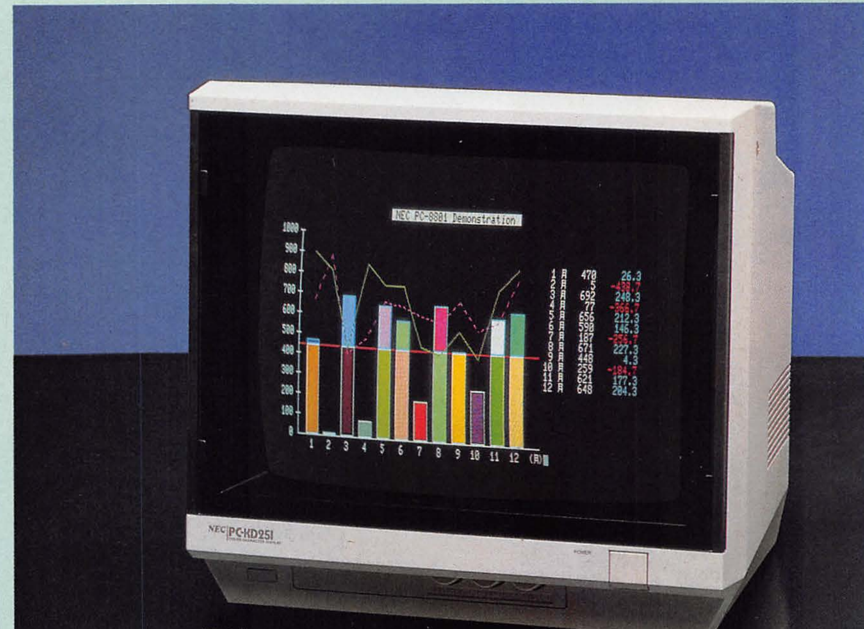
❽12型高解像度カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格……89,800円



❾12型カラーディスプレイ PC-KD201
標準価格……59,800円



❿12型カラーディスプレイ PC-6042K
標準価格……56,800円



❷14型カラーディスプレイ
PC-KD251
標準価格……67,800円



⓫14型高解像度モノクロディスプレイ PC-MD651
標準価格……59,800円



❸14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N
標準価格……168,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。
コレと思うパソコンを選んだら、
ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は高解像度	標準価格(円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E F	PC-8801mkII	PC-8001mkII	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII		
①PC-KD551	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○						☆	118,000
②PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○1	○	○	○	○	○		67,800
③PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○						☆	168,000
④PC-KD552	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○							112,000
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログRGB	0.31	○								☆	198,000
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○1	○	○	○	○	○	☆	99,800
⑦PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△1	△	●	●	●	●		65,800
⑧PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○1	○	○	○	○	○	☆	89,800
⑨PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△1	△	●	●	●	●		59,800
⑩PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63					○	○	○	○		56,800

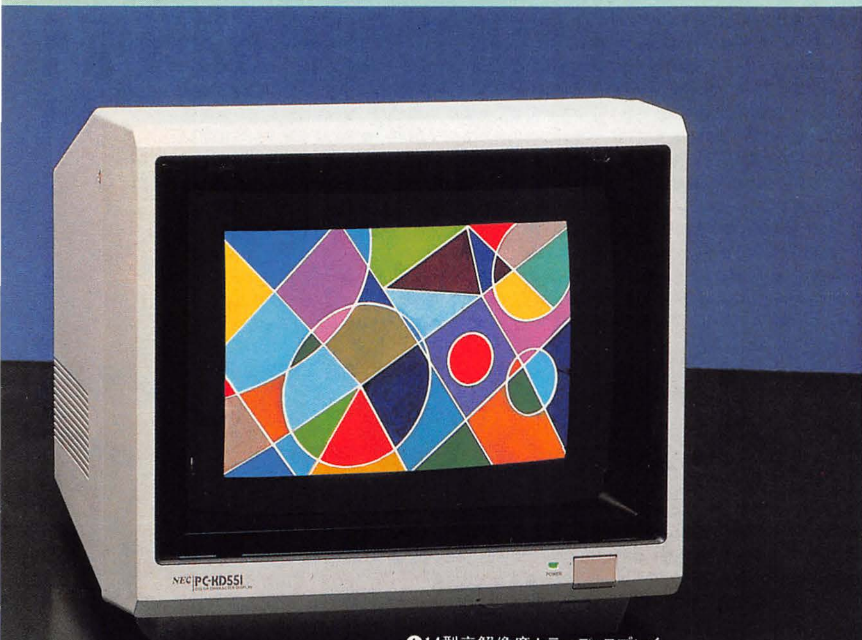
(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。
1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。



PC-2000シリーズ / PC-6000シリーズ PC-6001mkII / PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR / PC-6600シリーズ PC-6601 / PC-6600シリーズ PC-6601SR / PC-8000シリーズ PC-8001mkII
PC-8200シリーズ / PC-8800シリーズ PC-8801mkII / PC-100シリーズ / PC-9800シリーズ PC-9801E / PC-9800シリーズ PC-9801F / PC-9800シリーズ PC-9801m2 / N5200 モデル05mkII

コンピュータ アンド コミュニケーション

それぞれの顔（ディスプレイ）。



❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD551
標準価格……………………118,000円



⑫14型高解像度モノクロディスプレイ PC-8851
標準価格……… 58,800円



⑬12型高解像度モノクロディスプレイ PC-8841
標準価格……… 44,800円



⑭12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……… 29,800円



⑮12型アンバーイエローディスプレイ PC-8047
標準価格……… 46,800円



⑯9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……… 35,800円



⑰12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格……… 36,800円

新発売



⑱14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格………67,800円

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。



❹14型カラーディスプレイ 新発売
PC-KD552
標準価格……………………112,000円

新発売



⑲15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格………94,800円
（ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。）

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は高解像度	標準価格（円）
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E F	PC-8801mkII	PC-8001mkII	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	PC-6601	PC-6001mkII		
⑪PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○								☆	59,800
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000（最大4050）	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○						☆	58,800
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000（最大4050）	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○						☆	44,800
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		29,800
⑮PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		46,800
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		35,800
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		36,800
⑱PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50		△	△	△	●	●	●	●		67,800
⑲PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△	△	●	●	●	●		94,800

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

こんなに、いっぱい、FM-77の、3.5インチソフト。

ゲーム ●ドア・ドア 5,400円 ●ハイスクール・アドベンチャー 5,600円 ●地獄の練習問題 6,800円 ●ザ・ハームス 11,000円 ●ザ・ナイト オブ ワンダーランド 11,000円 ●アビス 9,800円 ●リキャプチャー 9,800円 ●トップマネージメント 16,800円 ●信長の野望 6,800円 ●団地妻の誘惑 6,800円 ●ナイトライフ 7,800円 ●ペナントレース 6,800円 ●ダンジョン 7,800円 ●ルイン 発売予定 ●コリドール 6,800円 ●ザ・コックピット 5,800円 ●エー・イー 6,800円 ●マイナー2049 6,800円 ●バグ・アタック 6,800円 ●ミスター・ロボット 6,800円 ●ハイスト 発売予定 ●クライシスマウンテン 6,800円 ●ブルース・リー 6,800円 ●バルダダッシュ 6,800円 ●アズテック 6,800円 ●ハイライズ 6,800円 ●スワッシュバックラー 6,800円 ●プロフェッショナル麻雀 6,800円 ●クランストンマナー 12,800円 ●ユリシーズ 12,800円 ●ブラックプールの剣 9,800円 ●トランシルバニア 9,800円 ●ウィザード&プリンセス 12,300円 ●アドベンチャーランド 8,800円 ●ミッションインポシブル 8,800円 ●コスモトラベラー 4,800円 ●ギャラベーター・スーパートランポリン 4,800円 ●Mr.HEADING 4,800円 ●Lode Runner 5,800円 ●CHOPLIFTER 5,800円 ●ヴォルガード 6,800円 ●フラッピー 6,800円 ●3Dゴルフシュミレーションスーパーバージョン 6,800円 ●スターアーサー伝説I惑星メフィウス 6,800円 ●スターアーサー伝説II暗黒星雲 6,800円 ●スターアーサー伝説IIIテラ4001 6,800円 ●サンダー・フォースコンストラクション 6,900円 ●プラズマライン 6,900円 ●パックマン 5,800円 ●ラリーX 5,800円 ●ゼビウス(ジョイスティック付) 9,300円 ●ディグダグ 発売予定 ●マイロリータ 5,800円 ●女子大生プライベート 6,200円 ●異次元からの脱出 5,800円 ●スーパーホロスコープ漢字版 7,800円 ●デーモンズリング 8,700円 ●ドラゴンスレイヤー 7,200円 ●サラダの国のトマト姫 6,800円 ●新竹取物語 9,800円 ●アーケード・オリンピックス 6,800円 ●アレンジャーII 5,800円 ●名棋士 5,800円 ●ミラージュ 5,800円 ●ファニーマウス 5,800円 ●ペンギーランドII 6,800円 ●ゴルゴ13 狼の巣 4,800円 ●スーパータロット 9,800円 ●ドリームランド 6,500円 **学習** ●FM-若葉塾シリーズ中1～3英単語学習 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英単語学習 7,800円 ●FM-若葉塾シリーズ中1～3英文法学習 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英文法学習 7,800円 ●FM-若葉塾シリーズ中1～3英語重要文型 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英語重要文型 7,800円 ●国語算数学習1年生 13,800円 ●国語算数学習2年生 14,800円 ●国語算数学習3年生 15,800円 ●国語算数学習4～6年生 各16,800円 ●中学数学1～3年生 各18,000円 ●簿記学習理論編 7,400円 ●簿記学習問題編 7,400円 ●0からの完全BASICマスター 35,000円 ●電訳パソコン英語編 9,800円 ●おもしろタイプ英文カナ編 6,000円 ●ニューホライズン中1～3用マイ英語レッスン 各7,000円 ●ニュープリンス中1～3用マイ英語レッスン 各7,000円 ●ニュークラウン中1～3用 各7,000円 ●マイ数学レッスン 数I-1 正の数・負の数 8,800円 ●マイ数学レッスン 数I-2 文字式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数I-3 一次方程式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-1 式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-2 連立方程式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-3 不等式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-1 多項式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-2 平方根の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-3 二次方程式 8,800円 ●パソコン算数博士たしざん・ひきざん 7,000円 ●パソコン算数博士かけざん・わりざん 7,000円 ●マイ仏語レッスン発音練習テープ付 16,800円 ●まんてんくん 発売予定 **教育管理** ●SCHOOL/UP 29,800円 ●E・E・S NO.2 14,800円 **ワードプロセッサ** **日本語ワードプロセッサ** ●JET-FMプラス 26,800円 ●COMAS-WP77E 38,000円

ディスク大賞。3.5イン

●COMAS-WP77G 55,000円 ●PN-101 28,000円 ●Sura Sura 20,000円 ●FM-JWP/77 400ラインセットに添付 **英文ワードプロセッサ** ●イージーライター・スーパー Ver.II 20,000円 ●Text Processer 25,500円 **簡易言語・データベース** ●PN-401 発売予定 ●FMT 16,000円 ●FMCALC 48,000円 ●FMCALCワークシート1 9,800円 ●FMCALCワークシート2 9,800円 ●FMCALCワークシート3 9,800円 ●ワークシートセット 25,000円 ●CALCパック 68,000円 ●NEW-VIP Excellent 19,800円 **データベース** ●英文文献検索「イージーアクセス」 25,000円 ●Letter Bank 33,000円 ●COMAS-K2E 55,000円 ●COMAS-K2G 85,000円 ●COMAS-K2S 99,800円 **グラフ・グラフィック** ●PN-301 30,000円 ●SUPER PPG：ピカソ 13,000円 ●グラフパッケージ 35,000円 ●等高線作画 100,000円 **グラフィック** ●グラフィックペン 40,000円 ●TRACE 36,000円 ●実戦!!QC管理(A) 20,000円 ●実戦!!QC管理(B) 20,000円 ●実戦!! 株価分析 15,000円 ●パターンエディター 7,000円 **業務** ●実戦!!在庫管理(スモールOA) 15,000円 ●実戦!!仕入管理(スモールOA) 155,000円 ●実戦!!販売管理(スモールOA) 15,000円 ●実戦!!顧客管理(自動車整備業) 50,000円 ●実戦!!顧客管理(一般販売店用) 50,000円 ●実戦!!顧客管理(電気店用) 50,000円 ●独占!!情報管理 15,000円 ●商売繁盛 29,800円 ●FM-ZAIMU/II 180,000円 ●FM-BANK 発売予定 ●出納くん 10,000円 ●財務会計2.4 68,000円 ●ワープロ付手紙例文集 29,800円 ●39シリーズ給与計算 39,000円 ●39シリーズ売上管理 39,000円 ●39シリーズ仕入管理 39,000円 ●39シリーズ在庫管理 39,000円 ●39シリーズ請求書発行 39,000円 ●39シリーズ顧客管理 39,000円 ●スーパー漢字住所録 16,500円 ●漢方処方データファイル 18,000円 ●注射剤配合変化検索システム(pH版) 18,000円 ●上場企業基本データファイル(1部) 28,000円 ●上場企業基本データファイル(2部) 18,000円 **統計・技術計算** ●三次元座標基本ルーチン 45,000円 ●多変量解析プログラム 80,000円 ●統計解析プログラム 50,000円 ●はじめての人のための土木技術計算 22,500円 ●LAパック1 100,000円 **ユーティリティ** ●Super Disk Editor 18,000円 ●ディスクフレンド 9,800円 ●OS-9 Utilities-1 12,000円 ●OS-9 Filters-1 12,000円 ●文字列検索変更プログラム 8,000円 ●プログラマーズ"パル" 18,000円 ●BASICジェネレータ 18,000円 ●ファイル入門 18,000円 ●CP・You-FMD/3 Ver.1.00 (インタフェース付) 27,500円 ●マルチスクリーンモニタ 12,000円 ●ユーティリティ 37,500円 ●FM-SE 28,000円 ●Dyna Star 75,000円 ●Dyna Form 75,000円 ●Debugpack 25,500円 ●Dyna Spell 67,500円 ●Sort/Merge Package 37,500円 ●TERM 28,000円 ●6809 Dis Assembler 30,000円 ●Support Pac-77 30,000円 ●Relocating Assembler & Linking Loader 75,000円 ●Text Processer 37,500円 ●6800 Cross Assembler 48,000円 ●68000 Dis Assembler 50,000円 ●Diagnostics Package 37,500円 ●68000 Cross Assembler 125,000円 ●6800 Dis Assembler 18,000円 ●Introl-C Generic Loader 75,000円 ●コンビニエンスDOS7 9,800円 ●なんでもかんでもユーティリティ 9,800円 ●スーパーT-DOS77 6,900円 ●NEW DOG TURBO V3.5 10,000円 ●ミュージアム1 8,800円 ●FAパック1 100,000円 **言語** ●日本語FLEX 63,000円 ●FLEX DOS 48,000円 ●Dflex 68,000円 ●Introl-C V.1.5 237,500円 ●A/BASIC Compiler 37,500円 ●BASIC 37,500円 ●Extended BASIC 50,000円 ●Standard Precompiler 25,000円 ●Extended Precompiler 25,000円 ●PASCAL 100,000円 ●Micro-C 50,000円 ●Introl-Cソースプログラム 200,000円 ●Introl-C MACRO Assembler 125,000円 ●F-BASIC V3.5 400ラインセットに添付 ●CP/M-80 V2.2 L2.0 Z80カードに添付 ●FM-Logo FM-77本体に添付 ●OS-9 Level 1 48,000円 ●OS-9 Level 2 58,000円 **通信** ●TSS 18,000円 ●FM-COM 32,000円 ●Teletalk 18,000円 ●FTR 18,000円 ●JNET-80/80A 150,000円 ●BTAM-80 188,000円 ●RJE-80 140,000円 ●JHOST-80 800,000円 ●B*Net-JCA 発売予定

いまや主流は 3.5 インチ

以上のソフトは、FM-77用に、ソフトハウス各社から発売されているものです。(順不同)

富士通

マイコンスカイラブ：パソコンFMシリーズのコンサルタントとしてご活用ください。
●東京・丸の内(03)215-2392 ●東京・秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185 ●仙台(0222)66-8711
●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 341-0486 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203



信頼と創造の富士通
⓪3.5インチマイクロフロッピィディスクは、
①ソフトたっぷりです〔FM-77用に、200以上のソフトがずらり。新作も続ぞく登場。〕
②タフです〔プラスチックのハードケース。ホコリを防ぐオートシャッタ機構つき。〕
③ハンディです〔カード感覚のコンパクトサイズ。ポケットに入れて持ち運びもOK。〕
㉟パソコンファンの間では、もう定説。
フロッピィは3.5インチ。
パソコンはFM-77。
チ。
3.5インチ時代のマシン
'84通産省選定
グッドデザイン商品
FM-77
ニュービジネス・パソコンFM-16βをはじめ、人気のパソコンがずらり。最新ソフトも大集合で、2倍楽しい3日間。
パソコンFMフェスティバル大阪
●日時●
2/27㊌・28㊍・3/1㊎
12:00~18:00 10:00~18:00 10:00~17:00
●会場●
大阪城ホール
ディスクとソフトで差をつける天才パソコン。
FM-77
セブン セブン
¥228,000 (本体価格・FM Logo付)
ディスクドライブ1基タイプ ¥198,000もあります。
富士通株式会社：●半導体統括営業部(03)216-3211 ●北海道支店(011)271-4311 ●東北支店(0222)64-2131 ●金沢支店(0762)63-7621 ●長野支店(0262)26-8222 ●静岡支店(0542)54-9131
●名古屋支店(052)201-8611 ●大阪支店(06)344-1101 ●広島支店(082)221-2288 ●高松支店(0878)51-8167 ●九州支店(092)411-6311 ●沖縄支店(0988)66-0655
■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは── 富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141


このキングコングは
キングコングみたいに
やさしい。

National
－技術でひらく 世界の繁栄－



各種パソコンに対応！
スイッチひとつで3つの印字モード

毎秒120字。
しかも豊富な文字モードの本格派

●標準モードで毎秒120字・毎分63行のハイスピード印字 ●2度打ちでよりクリアに印字できるNLQモードや、文字の大きさと改行ピッチを小さくできるコンデンスモードへの切り替えもワンタッチ ●コマンドにより拡大・縮小も自在 ●もちろんMSXをはじめ各種パソコンと接続可能 ●取り替えがラクで経済的な独自のカセット式インクリボンなど使いやすさも徹底追求しました。

〈新発売〉

〈本体〉KX-P1091N……………… 標準価格79,800円
〈インクリボン〉KX-P110N………… 標準価格1,800円

■接続可能パソコン

ナショナル	CF-2000、CF-2700、CF-3000
N E C	PC-6000シリーズ、PC-6600シリーズ PC-8000シリーズ、PC-8800シリーズ PC-9800シリーズ
富 士 通	FM-7、FM-8、FM-11
シャープ	X-1シリーズ
そ の 他	各種MSXパソコン

ナショナルグラフィックプリンタ

●お問い合わせ、カタログのご請求は……九州松下電器株式会社 ビジネス機器事業部 プリンタ係
〒812 福岡市博多区美野島4-1-62 TEL.092(431)2111

ナショナル
松下電器
九州松下

TOSHIBA



システムでひろがるね。

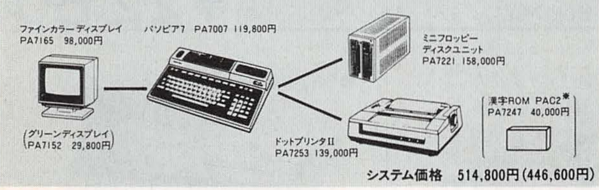


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

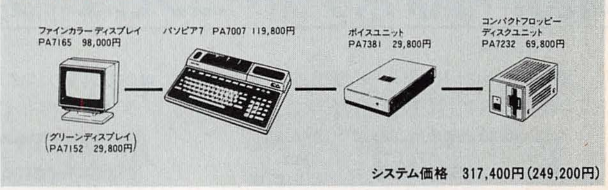
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ

- ●パソピア1600 ●パソピア16
- ●パソピア7 ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝



■独立関数キーで使える、充実の65関数
あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示
長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計
液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終われば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能
複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語
関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能
公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能
情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9mm、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18mm ●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパーポケット・コンピュータ FX-780P 新発売 ¥22,800

(付属品:操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

●2スロットの「RAMカード」方式採用。使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンキー関数 **FX-750P** ¥24,800

●ワイドグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800(本体価格)

CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係

会員証

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM・3


YAMAHA
ゲームだけでは、もったいない。
3スロットで、面白度は加速
YIS503には、さらに「リアスロット」も装備。シングルカートリッジアダプタを介して、各種カートリッジを接続可能。活用機能の質と量が広がります。
本体右上の「ROMカートリッジスロット」は、MSXの標準スロット。ゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」などの市販のROMソフトをすべて楽しめます。
ヤマハ独自の、「サイドスロット」。ここに「拡張ユニット」を直接装着して、本体内に格納。YISを本格的「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。
YAMAHA FM Music Macro YRM-11
YAMAHA SINGLE CARTRIDGE ADAPTER CA-01
YAMAHA DATA MEMORY UDC-01
YAMAHA HOME PERSONAL COMPUTER YIS503
YAMAHA FM Sound Synthesizer Unit SFG-01
MSX

ヤマハならではのシステムパソコン。お好きなタイプから始められます。

音楽自在のデジタルシンセに
music system 503M

MSXが、アッという間にデジタルシンセに変わる。48の楽器音・効果音から同時に2音色、さらに6つのリズムパターンから1つを選択して、自動伴奏も可能なシンセサイザの誕生だ。さらにオプションと組んで、自動演奏やプレイカードの演奏、音声合成、オリジナルの音色作りなどが楽しめます。(最大拡張時には、3スロット使用。)

●ミュージックシステム503M組合せ合計価格¥115,500/YIS503(本体)¥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵)¥29,800、ビデオケーブル*VC-01¥1,100





本格的日本語ワープロもOK
word processing system 503W

MSXが、本格的日本語ワープロに変身。JIS第1水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能です。仮名/ローマ字入力で文書作成はスピードアップ。用紙サイズが自由なプリンタは、名刺やハガキにも直接プリント可能。オプションと組んで住所録作りも。(最大拡張時は、3スロット使用。)

●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格¥210,500/YIS503(本体)¥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01¥49,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000、ビデオケーブル*VC-01¥1,100





する。



楽しさ抜群。グラフィックの世界
graphic system 503G

グラフィックカードをカードリーダーに通すだけて、素晴らしいコンピュータグラフィックの世界が。付属の12枚のカードには合計70種類の模様パターンやキャラクタが用意され自由に使える他、ライン、サークル、ボックスなどが自由に描け、16色での塗り分けもOK。描いた順に自動再生も可能。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格¥85,700/YIS503(本体)¥64,800、グラフィックカードセットZGA-01¥19,800(新発売)、ビデオケーブル*VC-01¥1,100





※ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01¥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503

●¥64,800/●ヤマハだけの3スロットで高度な発展自由自在。●上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタが直接つなげる親切設計。●2本のジョイスティックが使えて、面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード。●ゲームでも使いやすいカーソルキー。

★だれでも使えるコンピュータ入門機。RAM16KBのYIS303¥49,800もあります。



熱転写プリンタ
PN-01¥89,800

熱転写プリンタPN-01¥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドにより1パス(行程)で美しく静かな印字。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして、広く使えます。
●プリンタケーブルCB-01¥5,000●サーマルリボンPN-01RB¥3,900(黒)、PN-01RC¥4,800(カラー)



32K RAM/RGBユニット
SRM-01¥12,800新発売(YIS503用)

●YIS503をRAM容量64KBに拡張。
●MSX-DOS対応。●アナログRGB出力回路内蔵。鮮明でキレの良い画像実現。
●別売RGBケーブルRC-01¥5,500

オプション〔音楽システム用〕:●SFG-01をBASICでコントロール **FMミュージックマクロYRM-11¥7,800** ●目で見ながら自由な音創りが楽しめる **FM音色プログラムYRM-12¥7,800** ●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏 **FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800** ●ポータサウンドのプレイカードで自動演奏が可能 **プレイカードセットZPA-01¥12,800**(プレイカード別売) ●**44鍵ミュージックキーボードYK-01¥17,800**/**〔日本語ワープロシステム用〕**:●漢字の住所録作成やラベル印刷に **漢字住所録YRM-16¥7,800** ●作成文書の記憶、読出しに **データメモリカートリッジUDC-01¥9,800**/**〔その他〕**:●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続 **ユニットコネクタUCN-01¥7,800** ●リアスロットでROMカートリッジを使うために **シングルカートリッジアダプタCA-01¥3,800**

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。 ●資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-XI係まで。

J&Pソフト通信販売

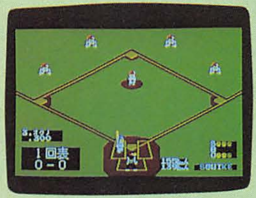
全国どこでも
無料配達

送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。



J&Pメールショップ

■野球狂
ハドソン



自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII	テープ	¥4,000	M3−1
X-1	テープ	¥4,000	M3−2
X-1	3D	¥6,800	M3−3
PC-6001mkII	テープ	¥4,000	M3−4
MZ-1500	QD	¥5,800	M3−5

■大脱走
キャリーラボ



ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,200	M3−6
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,400	M3−7
MZ-2000/2200	テープ	¥4,200	M3−8
PC-9801F	5″2DD	¥6,400	M3−9
PC-8801	テープ	¥4,200	M3−10

■サンダーフォース
テクノソフト



スクロールゲームの決定版！ 縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	M3−11
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,900	M3−12
FM-7	テープ	¥4,800	M3−13
JX	3.5″2DD	¥6,900	M3−14
X-1	テープ	¥4,800	M3−15

テラ4001
T&E

スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601
メディア	テープ	テープ	5″2D	3.5″D
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	M3−16	M3−17	M3−18	M3−19

バルダーダッシュ
コンプティーク

上下左右スクロールのリアルタイムゲーム。制限時間内にダイヤモンドを探し指定の洞窟に集める。超難解思考型。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M3−20	M3−21	M3−22	M3−23

ゼビウス
ナムコ

各JOYスティック付です。ゲームセンターの、あのゼビウスを君のパソコンで思う存分楽しんで下さい。

機種	X-1	FM-7	FM-77	X-1ターボ
メディア	テープ	5″2D	3.5″2D	5″2D
価格	¥5,900	¥9,300	¥9,300	¥7,500
注文No	M3−24	M3−25	M3−26	M3−27

パンチボールマリオ
ハドソン

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
注文No	M3−28	M3−29	M3−30	M3−31

ロードランナー
システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M3−32	M3−33	M3−34	M3−35

ボルガード
dBソフト

3機合体！ 衝撃のメカシューティングゲーム！ 次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,500
注文No	M3−36	M3−37	M3−38	M3−39

EGGY
ボーステック

3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか！

機種	PC-6001/mkII	X-1	FM-7	
メディア	テープ	テープ	テープ	
価格	¥4,200	¥4,200	¥4,200	
注文No	M3−40	M3−41	M3−42	

夢幻の心臓
クリスタル

ファンタジーロールプレイング。50種類を超える怪物。怪人と魔法の不可思議な世界が広がる。アドベンチャーはもうあきたという人のために。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	
価格	¥8,800	¥8,800	¥4,800	
注文No	M3−43	M3−44	M3−45	

ちゃっくんぽっぷ
ニデコ

かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われた“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500
注文No	M3−46	M3−47	M3−48	M3−49

ブラックオニキス
BPS

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ
価格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800
注文No	M3−50	M3−51	M3−52	M3−53

プロフェッショナル麻雀
シャノアール

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M3−54	M3−55	M3−56	M3−57

サラダの国のトマト姫
ハドソン

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M3−58	M3−59	M3−60	M3−61

ザ・コックピット
コムパック

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機種	PC-8801/mkII	MZ-2200/2000	X-1	MZ-1500
メディア	5″2D	テープ	テープ	QD
価格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
注文No	M3−62	M3−63	M3−64	M3−65

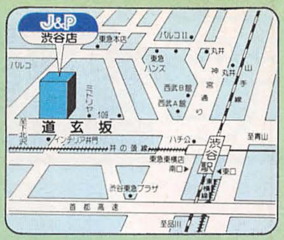
ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。



フロアーごあんない

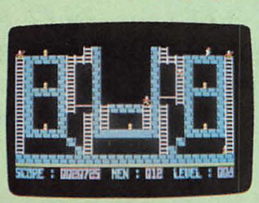
- **4F パソコン教室** ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍** ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン** ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン** ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store J&P 渋谷店

東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4141

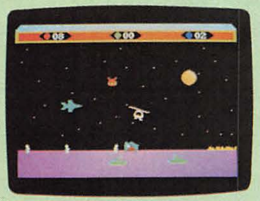
■ロードランナー ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M3-66
X-1	3D	¥5,800	M3-67
X-1	5″2D	¥5,800	M3-68
FM-7	テープ	¥4,800	M3-69
FM-7	5″2D	¥5,800	M3-70

■チョップリフター ソフトプロ



君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか! 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	M3-71
FM-7	5″2D	¥5,800	M3-72
FM-77	3.5D	¥5,800	M3-73
X-1	テープ	¥4,800	M3-74
X-1	3D	¥5,800	M3-75

フラッピー dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500
注文No	M3-76	M3-77	M3-78	M3-79

プラズマライン テクノソフト

驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800
注文No	M3-80	M3-81	M3-82	M3-83

トランプ狂 ハドソン

コンピューター相手にポーカー、ブラックジャック5カード、ジンラミー、神経衰弱の5種類のゲームが楽しめます。

機種	MZ-2200	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1D
メディア	テープ	テープ	5″2D	3″D
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥6,800
注文No	M3-84	M3-85	M3-86	M3-87

英雄伝説サーガ マイクロキャビン

80枚を越えるフルイメージグラフィックス。3万字に及ぶメッセージ。アドベンチャーを越えたロール・ベンチャー・コミックス。

機種	PC-9801F	PC-9801	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	5″2D	8″2D
価格	¥9,800	¥9,800	¥9,800	¥9,800
注文No	M3-88	M3-89	M3-90	M3-91

ファイアークリスタル BPS

BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800
注文No	M3-92	M3-93	M3-94	M3-95

プロテクター アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX	
メディア	テープ	5″2D	3.5″DD	
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
注文No	M3-96	M3-97	M3-98	

チョップリフター システムソフト

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか! 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII	
メディア	テープ	3.5D	5″1D	
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	
注文No	M3-99	M3-100	M3-101	

将棋名人 アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか?

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	QD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No	M3-102	M3-103	M3-104	M3-105

プロ野球スーパーシミュレーション JDS

セリーグ6球団から2球団を選び、人間対人間、人間対コンピューターの試合をシミュレートできます。時には落球やエラーも!

機種	MSX	PC-6001mkII	PC-8001/mkII	PC-8801
メディア	テープ	テープ(32K)	テープ	5″2D
価格	¥3,500	¥3,500	¥3,500	¥5,800
注文No	M3-106	M3-107	M3-108	M3-109

ジャン狂 ハドソン

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000
注文No	M3-110	M3-111	M3-112	M3-113

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

●記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL ( )

おなまえ

様

注文No (ディスクサイズ)	数量	金額
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

東京—名古屋—札幌 お申し込みは

ツクモ全店春一番おめ

FM-NEW7 スペシャルセット

FM-New 7 ……￥99,800
NH-12DJ ……￥89,800
12inch 2,000文字DP,38(ニデコ) ケーブル付
PHC-DR テレコ(三洋) / オリジナルソフト10本 …サービス
定価￥189,600
特価 ￥125,000

X1 スペシャルセット(白) 限定50セット

CZ-800CW…￥155,000
CZ-800DW…￥115,000
CZ-8GR……￥30,000
JOY-メカ1型…サービス
定価￥300,000
特価 ￥139,800

MZ-1500 スペシャルセット

MZ-1500 ……￥89,800
TX-12T1 ……￥67,800
CRTケーブル…￥1,800
ロードランナー(￥5,200) / QD …サービス
特価 ￥96,800

FM-NEW7 Aセット

FM-New 7 ……￥99,800
NH-14DH ……￥99,800
14inch 2,000文字DP,39(ニデコ) ケーブル付
PHC-DR テレコ(三洋) / オリジナルソフト10本 …サービス
定価￥199,600
特価 ￥132,800

X1 Aセット

CZ-803CS …￥119,800
CRTケーブル付
TH-14N28G ‥￥124,800
14inch 2,000文字TV付DP,42(ナショナル)
Joy-メカ 1ヶ サービス
定価￥244,600
特価 ￥139,800

MZ-731 スペシャルセット 限定10セット

★売り切れの場合はご容赦下さい。
MZ-731 ……￥128,000
ソフト 5本…サービス
*札幌店 011-241-2299
ニューセンター店 03-251-0987
全国通販のスペシャルセット!!
定価￥128,000
特価 ￥39,800

通信販売の申し込み方

1. 現金書留でご購入の際は、申し込み書同封の上、下記の所までお送り下さい。
住所 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機(株) 通信販売部 BM3係
2. 銀行振込でご購入の際は必ず、振込み前に申込み書をお送り下さい。又、商品名等を電話でお知らせ下さい。
TEL 03−251−9911

振り込み先
富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

3. クレジットでご購入の際は、お電話でお問い合せ下さい。
4. 会員の方は会員番号をお書き下さい。

申し込み書(BM.3係)

ご住所 〒

お名前 (会員番号) TEL

セット名 金額 送料 合計

九十九電機株式会社

店舗	住所	電話
ニューセンター店	〒101 東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0987
5号店	〒101 東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531~2
7号店	〒101 東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
8号店	〒101 東京都千代田区外神田3-14-9	☎03(251)0099
名古屋店3F	〒461 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
札幌店	〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011(241)3999

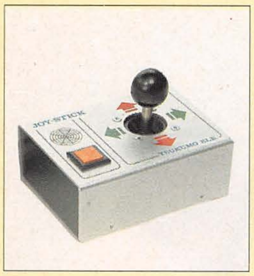
■通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株)BM−2係

■ご注文商品の中、未着の商品がございました時は通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

03-251-9911

でとうセール!! 2月10日〜3月20日

ツクモオリジナルジョイスティック　送料無料



JOYメカ1型

PC-6001, MSX, X1シリーズ用

定価￥4,800

春一番特価

￥3,800

ツクモオリジナル

エキサイター88



新発売

PC-8801mkII用
PC-8801mkIISR用

￥4,800

新製品

PC-8001mkIISR

限定20セット

PC-8001mkIISR ………………￥108,000
PC-8052　NEC 14inch 2000文字 D.P.0.39
CRTケーブル………………………￥1,800
オリジナルソフト　5本パック……サービス

特価 **￥138,000**

新製品

PC-6001mkIISR

PC-6001mkIISR………… ￥89,800
PC-KD252……………………￥67,800

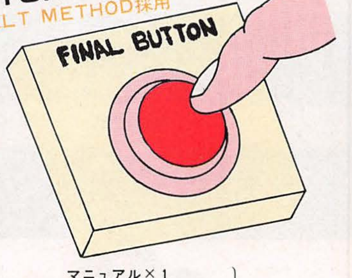
ツクモオリジナルソフト　ディスク版

FINAL-WEAPON

最終兵器

あなたはFINAL BUTTONを押すだけ!!

新方式FREEZE AND MELT METHOD採用



★この装置は、1984年10月19日以前に発売されたすべてのN-BASICテープ版ソフトをDISK版に作り変えるものです。

■対応機種
NECパーソナルコンピューター
PC-8801mkII（Nモード）
PC-8801　　（Nモード）
PC-8001mkII（Nモード）
PC-8001＋PC-8012＋RAMカード
PC-8001＋ADC-32KR等
（ハンダ付けが必要です。）

マニュアル×1
FINAL BOAD×1
5インチディスケット×1
付

定価**￥7,500**　送料￥500

★PCマシン語ローダーご愛用の方への特別優待サービス！

PCマシン語ローダーをご愛用の方は、2枚組の内の1枚（破損品でも可）を同封のうえ、ご注文下さい。割引価格￥5,000（送料共）で供給させていただきます。
このサービスは、九十九電機㈱各店頭でもお受け致します。

MSX

スペシャルセット

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™

CF-3000…………￥79,800

＊サービス品＊
JOYメカ1型　ソフト

特価 **￥69,800**

通信販売の受付は **03(251)9911へ**

●ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合せ下さい。

富士銀行　神田支店　普通口座　No.894047

即決　ツクモ全国クレジットOK!!

●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます　但し1回のお支払い額は3,000円以上
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

■定休日　●東京各店は毎週木曜日と第3水曜日　●名古屋店は毎週月曜日　●札幌店（マイコン・ビデオ店）は第3木曜日　★セットの場合は梱包送料￥2,000を加算して下さい。

SONY

個人のデータベ

プライベート情報を効率よく整理。8ビットで16ビットなみのデータベース。

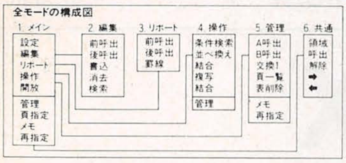
身のまわりの情報は、処理して加工して、自分の自由にしていくと、さらに価値を生んできます。「21CLIP」は、データファイルの作成と、処理・加工が簡単にできる漢字パーソナルデータベース。SMC-777Cに搭載すると、マシン専用ルーチンで画像表示し、8ビットながら16ビットなみの能力と速度を発揮します。身近な情報秘書として活躍します。

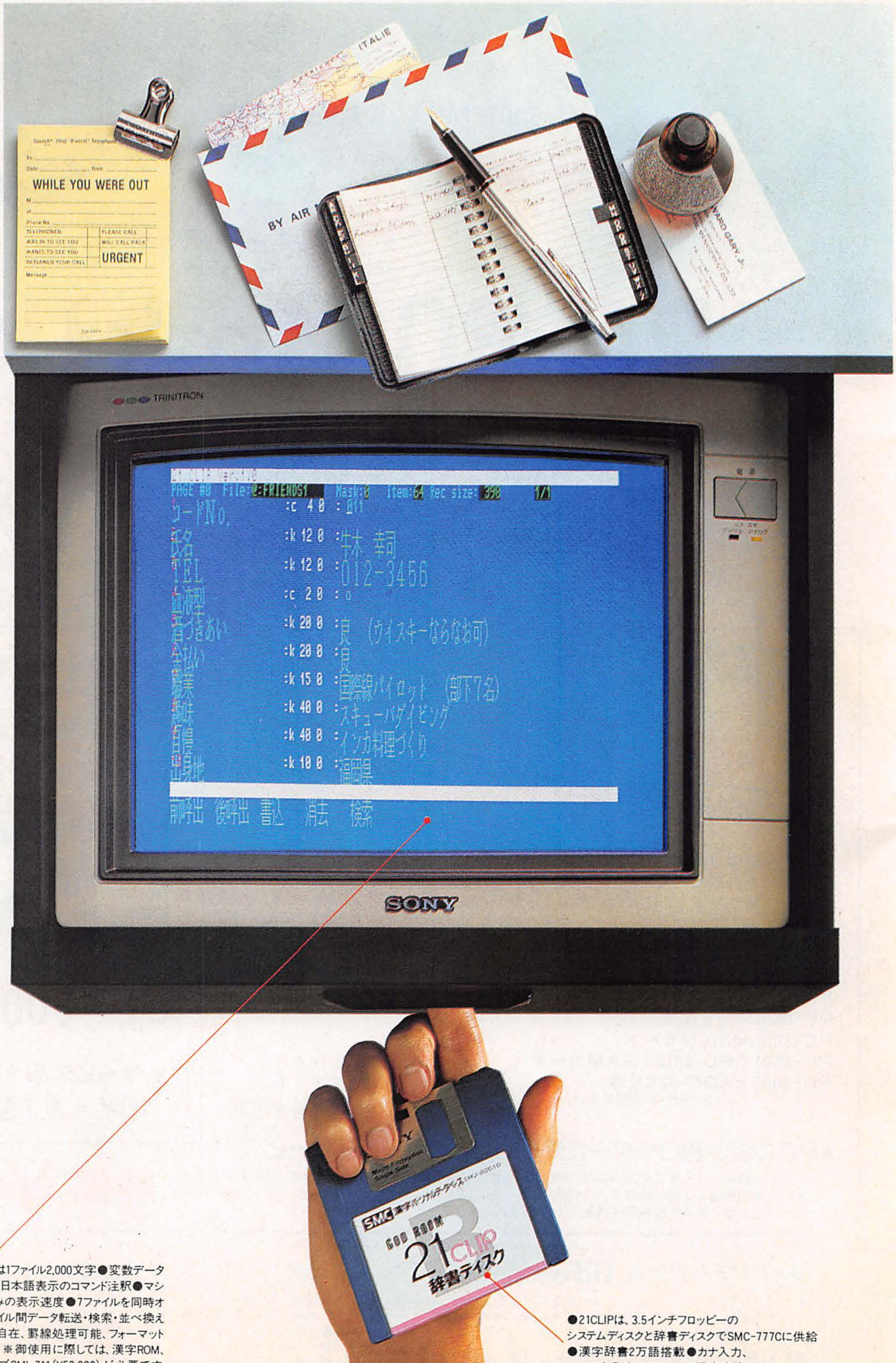
■処理・加工は、見やすい漢字で。

漢字辞書2万語搭載の3.5インチフロッピー付。カナ入力漢字変換、ローマ字入力漢字変換の2モード。データの誤認がないよう表示文字は、大きく見やすくなっています。操作も、日本語表示のコマンド方式です。

■デュアルスクリーンだから。

「21CLIP」は、画面が上下に2分割する独





●1ファイルに最大64項目●ユーザエリアは1ファイル2,000文字●変数データ形式はキャラクタ、漢字、数値の3モード●日本語表示のコマンド注釈●マシン専用ルーチンで画像表示、16ビットなみの表示速度●7ファイルを同時オープン、デュアルスクリーン方式によるファイル間データ転送・検索・並べ換え●プリントアウト・フォーマットのレイアウト自在、罫線処理可能、フォーマットの登録・呼出し可能●ワープロの機能 ※御使用に際しては、漢字ROM、CP/M、別売増設フロッピーディスクドライブSMI-711(¥53,800)が必要です。

●21CLIPは、3.5インチフロッピーのシステムディスクと辞書ディスクでSMC-777Cに供給
●漢字辞書2万語搭載●カナ入力、ローマ字入力の2モードで漢字変換

ース。ザ・8ビット。

自のデュアルスクリーン方式を採用。これにより異なる2つのファイルを同一画面上で見くらべながら、ファイル間でデータ転送・検索・並べ換えをスピーディに行なうことができます。また、ユーザーエリアはプライベート情報を扱うのには、ゆとりの1ファイル2000文字。最大64項目までの設定が可能。ファイル操作の面でも、いくつかの条件設定により該当レコードだけを抽出する条件検索や、五十音順・アルファベット順にレコードの順番を並び換えできます。

■プリントアウトのときに。

「21CLIP」は、プリントアウト・フォーマットのレイアウトを自在に設定することができます。たとえばデータベースから多人数の宛名書きなどをする場合、この機能を利用するとスピーディに宛名書きが行なえます。さらにレイアウトだけでなく、プリントアウト時に罫線を引くことも簡単です。「21CLIP」の機能をいろいろ応用すると、SMC-777Cをワープロとしても活用できます。

■強化されたCP/M*上で。

漢字パーソナルデータベース「21CLIP」は、SMC-777CのCP/M上で作動します。ソニーのCP/Mは、BIOS部を強化し高度なグラフィック操作が可能。またトランジェントコマンドには、BACKUP.COMやSETUP.COMも装備しさらに使いやすさを求めています。もちろん、CP/Mディスク(別売)を搭載するとシステム全体がCP/Mマシンになり、FORTRAN、COBOL、PL/I、LISPなどの各種高級言語やビジネス用CP/Mパッケージソフトも使用できます。

■Dr.Logo*や簡易言語なども。

SMC-777Cには、3.5インチのオリジナルディスクが付属しています。このディスクは、ソニー独自の777-BASICや次世代の言語Dr.Logo、本格的アセンブラ777-ASSEMBLER、機械語デバッガ777-DEBUGGER、簡易言語777-MEMOなど8種類のソフトを装備。この中でも特に、Dr.Logoは簡単なコマンドとメッセージだけで新しい可能性を創造できる言語として、いま注目されています。また、これらのソフトは3.5インチのドライブから呼び込まれ起動、Sony FilerというCP/Mバージョン1.4と互換性をもつOSで作動するようになっています。

■4096色から16色を。

SMC-777Cは、内蔵のカラーパレットにより4096色から16色を表示可能。単色を選んでもその16輝度表示ができるため、ミニコンなみの3次元グラフィックを描けます。さらに付属のグラフィックディスクを用いれば、図形処理もいたって簡単に行なえます。その他、映像の世界だけでなく、ミュージックディスクも付属しているので美しい音の世界も、このパソコンSMC-777Cで創造することができます。

HIT BIT

*CP/M、Dr.Logoは、デジタルリサーチ社の商標です。●21CLIPは発売元㈱ゴッドルーム●カタログを差しあげます。ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・機種名をご記入のうえ、次の宛先までお申し込みください。〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ「BM係」

新しい世界を、発見できそうだ。
SMC-777C

下の写真は、SMC-777C本体とトリニトロン・カラーディスプレイCPD-14CD1 ¥79,800/ケーブルSMK-702 ¥6,800/SMC漢字パーソナルデータベース21CLIP ¥49,800とのセット。



SMC漢字パーソナルデータベース
21CLIP
SMJ-B051D ¥49,800

ソニー・パーソナルコンピュータ
SMC-777C
¥168,000

MINI FLOPPY DISK
Pureflex®





美しく、パワフルに新登場

Pureflex 5.25インチが色鮮やかなカラージャケットになりました。レッド、ブルー、オレンジ、イエロー、グリーンとファイリングを考えての5色です。
性能はもちろん高品質、高信頼性として定評のあるPureflex仕様。100%エラーフリーの高い特性を実現しています。
使いやすい丈夫な透明ケースに5色が2シートづつ入った10シートパッケージで新発売。

SINGLE SIDED DOUBLE DENSITY	DOUBLE SIDED DOUBLE DENSITY	DOUBLE SIDED DOUBLE DENSITY DOUBLE TRACK
MDC/1D	**MDC/2D**	**MDC/2DD**

東京フロッピーディスク株式会社

〒101 東京都千代田区神田小川町3－2
☎ 03 (293) 0 6 0 9

〝お問い合わせ、資料のご請求は上記まで。〟

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE V



定価1500円

好評発売中!!

43機種231本のパソコン・ソフトを満載

各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき
ゲームを楽しみながらプログラミングの学習に役立ちます

※お求めはお近くの書店，または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎ 03-445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島 3 － 2 － 4 ☎ 06-203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23 ☎092-431-7411

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

●毎月18日発売/定価530円

2月号/大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載！

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



特集 周辺機器比較&ゲームソフトテクニック

●パソコン用KEY BOARD再発見
●キーボード・レッスン
●ディスクのしくみと互換性

最新情報ネットワーク

MICOM NEWS
topics 1：富士通パソコンFMフェスティバル
topics 2：ソフトウエア盗用防止器
topics 3：情報関連機器規格化進む/他

N88日本語BASIC(86)コンパイラ対FM-16βベンチマークテスト付
PC-9801M2試用レポート

IMBディスク搭載マシン IMB-SIモデル30/40レポート

ホビーコーナー

パックマンからゼビウスまで 1985GAMINGへの招待

Ⅰ 基礎編＝PAC-MAN作成のためのツール&サブルーチン集
Ⅱ テクニック編＝XEVIOUSアンドアジェネシスのスクロール法/他
Ⅲ 活用編＝PAC-MAN全リスト公開

われらの将棋を勝ち抜く道を教えよ
マイコン将棋リーグへの招待⑤

東邦大学美人トリオ＋αの巻
気になるGAMEソフト大集合

ロールプレイング・アドベンチャーゲームを作ろう！④
ゲームデザイナー養成講座

ビジネスコーナー

カタログ販売のカギをにぎるユニーク家具店
ウシオリビング

RS-232Cを光ファイバでつなぐ
関東電子超小型光モデムLogitec K-741

パソコン操作からビジネスプログラミングまで
マイコンビジネスBASIC教室

10種類の実務フォーム付ですぐ使える
やさしいデータベースiBASE JX

PC-9801 E/F日本語リレーショナル型データベース
「データベース漢神」試用レポート

ビーグルブロス社全製品の紹介
あなたのアップルにユーティリティを！

テクニカルコーナー

Load, Saveがワンタッチ
NEW FILESユーティリティ

Z80マシン語プログラムのキーポイント
「速い」ソフトはここが違う

FM-7/77, MSXがシンセサイザに変身
「ミュージアム1」と「スーパーシンセ」

RS-232Cで画像通信を！
グラフィック・メール

INTRODUCE the UNIX
PC-UX™の楽しみ方

コンピュータ・ミュージックの世界 Vol.16
アップルII用ミュージック・システム大紹介

PCのことをもっと知りたい人へ
PC-8801/mkII内部解析事はじめ

SIのグラフィック能力を極限まで生かす
IGキャラクタ作成ツール

入門コーナー

マシン語なんて恐くない
6809マシン語入門(テクニック編)

初歩から初級へ
BASIC活用ABC

16ビットに強くなろう
実践8086プログラミング

TOSの改良、PC-8001mkII用TOS ROM強化等
アイワDR-1その後の機能アップ

OS研究 P-SystemをMZ-2000に移植
UCSD P-System入門

PC-9801 CAIシリーズ
物理学入門

ゲーム作りのための
Z80マシン語入門

情報コーナー

最先端レディー訪問
話題のMSXソフト大紹介
全国パソコン売れ筋BEST 5
ビルボード Computer Softwareチャート

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111(大代)

マイコンBASICマガジン 3月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㉜

森巧尚のプログラミング・エッセー集①「GAMEについて…」……森　巧尚……27
新製品速報！PC-8001mkII SR/PC-8801mkII SR……32
連載企画：「周辺機器使いこなしマニュアルその6」
パソコンの可能性をグーンと高めるフロッピ・ディスク大特集……丹治　佐一……34
MSX初の3.5FD搭載機、ソニーHB-701FD……39
ビデオディスク・プログラム・コーナー……40
ホット・インフォメーション・コーナー……41
あくせすROOM……227

特選パソコン・ソフト

機種	タイトル	内容	作者	ページ
BM-Jr/LII2	JUMP AND CLIMB	岩をよけて坂道をどこまで登れるか？	中港　憲一	52
	DRINK CAN	ジュースの自動販売機が反乱をおこした	一　夜	54
BM-LIII/MK5	フライングラーメン	なんと，地球を襲ってきたのはラーメン星人!!	四　死　郎	56
	SNAKES	空飛ぶSNAKESをヤリで射落とせ！	ト　キ	58
C1	イタズラ・カラス	どこにでもイタズラ好きのカラス？がいるもんだ	AOBA	60
コモドール64	METEO RUNNER	いん石の降る道をひたすら走る	津田　雅史	62
FM-7/77	KAPLCO2	ポニャールの森でお姫さまがさらわれた!!	Kaplco	64
	God vs Devil	神さまと悪魔，どっちが強いと思う？	西村　利彦	67
FP-1000/1100	BOAT RACE mkII	このゲームで1年中ボート・レースができる	高原　保法	70
JR-100	FLAPPER	フラッパーくんの金塊運びゲーム	高見沢雄一郎	72
	BOBIN1	ボビンくんはヨーヨでディックをやっつけることにしました	森岡　伸夫	74
JR-200	スライドMAZE	UFOから逃げてフラッグをとってください	川瀬　郁夫	76
	ORGAN BEAT	オルガンの上でおどるモンスターを退治せよ！	林　邦彦	78
JX	METAL SNAKER WORLD X'TAL II	SNAKERとバクテロンのし烈な戦い	埼玉県人	80
M5	GHOST BANKゲーム	お化けに占拠された銀行から金塊を運べ！	立石　琢己	81
	たこあげ大会	全国小学生たこあげ大会にキミも参加しよう！	平子　貴章	82
MAXMACHINE	H_2O	ミサイル発射！水の分子に当ててください	西沢　五郎	84
MSX	まさるくんパッチしよー	まさるくんといしょにパッチしてみたら？	安田　充	85
	WHITE & BLACK	白いコマを使って黒いコマをすべてひっくり返せ！	大山　隆浩	87
	SUPERジャンケン	ひと・はと・ねこ・たこがジャンケンをはじめたよ	横田ひろし	89
MZ-1200/700	トムトム&ジェリジェリ	チーズが大好きなねずみとネコのお話です	高橋　政英	91
MZ-700/1500	ルパン	君はルパン！金庫の宝を盗みだせ！しかし，その行く手には	千葉　正英	93
	FENCER	君は異能者フェンサー。追ってくる敵をさけ，ぶじ生きのびれるか！	前原　一慶	95
MZ-1500	ちゅちゅちゅ	このすばしっこいねずみめ！ねずみたたきでバシッ！	へのへの へ太郎	97
MZ-80B/2000/2200	BUG BUG	30面まである大作。バグバグ虫は伸び縮みします	東田　宣男	99
	アクア星の血戦	アクア星での戦い。空からも海底からも攻撃してくるぞ	今井博之	101
	JUMP UP	うまくジャンプしてアルファベットを順番に取っていくのです	ZEN	103
MZ-2200	ガンバレ！オジサン	がんばれ，がんばれ，おーじさん。行ってきまーす	片岡　誠	105
PASOPIA(T)/5	移植版 ROCKER	岩と岩がジャンケン。荷物を家まで運べるか！	山崎　宏文	107
PASOPIA7	MACKY2	植木に花を咲かせましょう。でもバグ虫がじゃまをする	諸星　旦	109
PC-6001/mkII/6601/SR	Tiny METEO	タイニーになってスピード・アップ	河崎　誠一	111
	JUMP	ベーマガが危機。よし，ベーマガ㊙計画を実行しよう	白岩　次郎	112
PC-6001mkII/6601/SR	お墓管理人	これは大変，骨がお墓からでてきちゃった	水谷　嘉宏	114
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR	CPUパニック	居眠りしてたら，なんとコンピュータの内部に入ってしまった	千葉　俊哉	116
	BIRD HUNTER	みかん農園のみかんをねらってる鳥を撃ち落とせ！	榊　芳輝	118
PC-8001mkII/SR	トンキー君のブロック・ゲーム	トンキー君が大活躍。バルキーをハコにとじこめよう	深水英一郎	120
PC-8801/mkII/SR	モンスター1	エイ！フェンシング突きでモンスターをやっつけよう	須藤　英明	122
PC-9801/E/F	ヘリコプター	限られた燃料を積んで三つの島を飛べ!!	馬場　和人	124
ぴゅう太	イモムシ星人脱出せよ!!	シッポを先にはさまれないように気をつけてね	有田　博美	127
RX-78	ホワイト・ホール	時間内にホワイト・ホールにつっこめ！むずかしいー	きむらく〜ん	129
S1	UFO WORLD	山かげからとつじょ現われた巨大なUFO!!	火星古代人	130
SC-3000	Toshi'sオーラ・バトル	3本立ての超大作のゲームです	磯　利光	132
	DEBUG BOY	夜中にこん虫採集ってのはおかしな話だが	NIKKORITO	133
SMC-777/C	イマイチくん	りんご取りのイマイチくん。いじわる兄弟が現われた	池田　文男	135
VIC-1001	プロテニス	ヘタでも参加できるプロテニス？	ONO	137
X1/C/D	風船割ってタマゴを集めようゲーム	エッ？タマゴが風船割ってタマゴを集めるの？	山田　正信	139
	ミラクル・ボール	ミラクル・ボールは奇跡の兵器。ボンスターをやっつけよう	足立　善昭	141
JR-800	JR-RACING	サーキットは渋滞ぎみ？ぶつからぬようガンバッテネ	北川　陽一	143
PC-8201	TAKARASAGASHI	宝島で宝探し。と〜ぜん??	飯村　弘	144
FX-702P	THEレスリング	ヘタすると竹刀でたたかれちゃうという変な(?)プロレス	松本　潤一	146
PB-100	PONPON	すばやいキー操作が決め手のバスケット型ゲームです	堀内　孝	147
	6×6 OTHELLO	頭脳ゲームのポケコン版。PBに勝てるかな？	芳賀　大作	148
PC-1245	すもう大会	ハッケヨーイ！ベーマガ国技館での大勝負	我如古達志	149
PC-1500	GREAT TYPOON	あぶない，発達性の台風がこちらへ向ってくる!!	野沢　真	150
PC-2001	TAKE!! ALPHABET	上手にとれば高得点，モンスターにも要注意	わりっしゅ	151

ランダム・コーナー

機種	タイトル	内容	作者	ページ
MSX	THE RESCUE	漁船がそう難した！すぐに救助に向かえ!!	MONO	154
	松田 浩のキャラクタ・ダンシング	パート3。ピープホールのゲームを紹介	松田　浩	157

実用プログラム・コーナー

機種	タイトル	内容	作者	ページ
FM-7/77	テスト処理	キミの実力がひと目でわかっちゃう！	宮崎　正三	160
MSX	2進→16進変換プログラム	キャラクタ・データもかんたんにできる！	愛　香　命	161
FX-702P	バースデー・カレンダー	キミの生まれた月のカレンダーがわかる	河崎　健司	162

第4巻　第3号
昭和60年 2月25日印刷
昭和60年 3月 1 日発行
定価 350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田 1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その32

森 巧尚のプログラミング・エッセイ集①

「GAMEについて…」
—ゲームのスコア性—

森 巧尚

§ 前略 ベーマガ 編集部殿 §

前略 ベーマガ編集部殿

毎月，ベーマガを楽しく読ませていただいてます。

ところで，最近のベーマガに掲載されるプログラムは，とてもユニークなものが多くなりましたね。はっきりいって，ボクが投稿してた頃のモノとは比べものにならないほどです。

たとえば，キャラクタひとつとっても，"♤"や"○"などのノーマル・キャラクタに代わって，8×8ドットのかっこいいキャラクタが続々登場してきました。それも，みなオリジナルのステキなキャラクタです。

それだけではありません。ゲームのストーリーも，ずいぶん本格的になって，思わず「おっ，こりゃスゴイ!!」と感心しています。

さて，今回こうしてお手紙をさし上げたのは，すばらしいゲームがもてはやされてる反面，うわべだけのキレイさだけで満足してる読者がふえてるのではと疑問に思ったからなのです。

そこでボクは，もう一度この「ゲームのおもしろさ」について考えなおし，ひとつの提案をしてみたいと思いました。

なにはともあれ，同封したカセット・テープをロードしてみてください。そこから，ボクの………。

敬具
森 巧尚

編集長：ふふふ，森くんらしい手紙だな。それにしても，「カセット・テープをロードしてみてください」というのが気になるな。なっ，編くん？

編：えっ，ええー。なによりも，さっそくロードしてみましょうか。

影：ロードは，私のお仕事です。編くん，テープを貸して。はい，セット完了！

では，みんな机の陰にふせて……。

編集長：な，なんだ，爆発でもするのか？

影：そ，そうかもしれません（ひや汗タラ～リ！）。では，ワン・ツー・スリー!!

編：それじゃあ，手品ですよ。私がやります。RUN!!

一同：オオーッ!!…（このあとは，森くんのプログラムをみなさん自身がインプットして，お楽しみください）。

§ GAMEについて… —ゲームのスコア性— §

まず走らせる。"GAMEについて"とタイトルがでる。これで，準備OKである。

これから始めるものは，ゲームでもなければデモでもない。しいていうなら「プログラミング・エッセイ」であろう。ゲームについての感想を，エッセイ風にまとめたものである。

画面の文字を読んでいると，ゲームが始まる。

最初のゲームは，「SPACE FIRE」である。④⑥でマイシップを左右に動かし，スペース・キーでレーザーを発射する。

UFOがバリアに落ちないように，UFOを撃破するのが目的である。

つぎのゲームは，「SNAKY」である。②④⑥⑧でスネーキを上下左右に動かし，ハート・マークを取っていく。

障害や壁に当たると，ゲーム・オーバーである。

さらに，「NUMBERS」というゲームが始まる。これも，②④⑥⑧で上下左右にスペードを動かし，はしごを登って数字を順番に拾っていく。

敵につかまったら，ゲーム・オーバーである。

最後は，「SCORE GAME」である。④⑥で"┌─┐"を左右に動かし，できるだけ高いスコアを取っていくゲームである。

ただ，ひたすら高いスコアをめざして，ゲームにチャレンジする。なぜなら，現在のゲームの目的は，すべて行きつくところ「何点取れたか」だけだからである。

ゲーム中の行為は，すべてスコアに直されるわけである。すべての行動が，数量化されて計算される。そうしないことには，コンピュータで処理できないからである。

別に，ゲームがおもしろいかどうかまで，コンピュータに判断してもらう必要はない。

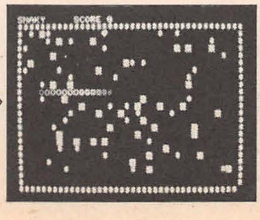
——森 巧尚のプロミング・エッセイ——



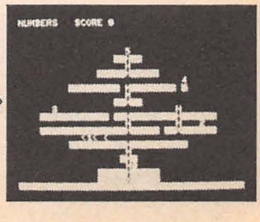
⇨



⇨



⇨



ただひとこと，自分がおもしろければそれでいいのである。

おもしろさは，数量に直して処理できるような次元のものではない。ゲームでどれだけ高いスコアを取ったかなんてことは，どうでもいいことなのである。

どれだけそれがおもしろかったか，スコアやいいわけなしで「おもしろい！」といえる。プレイヤーの自己表現は，そこにある。

§あとがき§

第1回目の今回は，「ゲームのスコア性」について，プログラミングしてみました。

正直なところ，プログラミングの最後で“プレイヤーの自己表現”という言葉を使いましたが，これはプログラマーとしてのボクの最終目標でもあるのです。

なぜならば，ゲームを作ることそのものが，プログラマーの自己表現でもあり，それがおもしろいものかどうかは，プレイヤーが判断するものだからです。

ですから，この「森　巧尚のプログラミング・エッセイ集」では，いままでのプログラム・テクニックを紹介する記事とちがった形で，ゲームをおもしろく作る，そしてゲームをめいっぱい楽しむ，そんな方法を探ぐっていこうと思います。

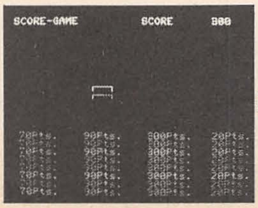
なお，次回は「自己表現願望―スポーツ・ゲーム」と題して，「格闘技」を紹介していくつもりです。

では，またお目にかかる日まで，サヨウナラ！

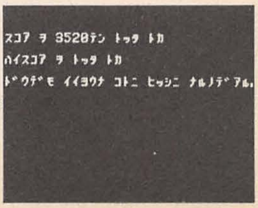
《第1表》プログラムの説明

行	説明
10～190	初期設定。画面設定
200～890	メイン・ルーチン。ここから各ゲームのサブへとぶ
1000～1500	**ＳＰＡＣＥ　ＦＩＲＥのプログラム**
1010～1110	画面作成。ＵＦＯのとびかたＤＡＴＡの読込み
1130	初期設定
1140～1160	キーの読込み。自機移動と表示
1170	ビーム発射中なら1290行へとぶ
1180	ＵＦＯが現われてないなら1250行へとぶ
1190～1240	ＵＦＯの消去と表示。ＵＦＯが下までいったら1400行へ，でなければ1140行へもどる
1250～1280	ＵＦＯの出現か所設定と表示
1290～1340	ビーム発射。ＵＦＯに当たらなければ1370行へもどる
1350～1390	ＵＦＯの消去。スコア表示。1180行へもどる
1400～1420	ゲーム・オーバーの表示。メイン・ルーチンへもどる
1440～1490	ＵＦＯのとびかたＤＡＴＡ
2000～2490	**ＳＮＡＫＹのプログラム**
2010～2170	ヘビの初期設定と表示
2180	ハート表示のサブへとぶ
2190	初期設定
2200～2260	キー入力と移動。移動先のチェック
2270～2320	ヘビのしっぽ消去と頭をのばす。配列オーバーの前にもとにもどす
2330	ハートにたどりついたら2360行へとぶ
2340	カベにぶつかったら2420行へとぶ
2350	2200行へもどる
2360	スコアをふやし，ヘビのしっぽをのばす
2370～2410	ハートとスコア表示のサブ・ルーチン
2420～2480	ゲーム・オーバーの表示。メイン・ルーチンへもどる
3000～4240	**ＮＵＭＢＥＲＳのプログラム**
3010～3160	画面の表示
3170～3180	初期設定と表示
3190～3270	１階のプログラム。数字を取ったら3290行へとぶ。敵の移動で自分がつかまったら4060行へ，そうでなければ3210行へとぶ
3280～3360	２階のプログラム。内容は１階と同じ
3370～3460	３階のプログラム。内容は１階と同じ。敵の動きがやや複雑になる
3470～3560	４，５階のプログラム。内容は１階と同じ。敵の動きはかなり複雑
3570～3650	キー入力と移動表示。移動先のチェック。3580行で慣性移動を防ぐ
3660	カベならば移動せず階段の上にいることにする
3670	自分の下に地面があるかをチェック
3680	自分の表示
3690～3780	移動先からそれぞれの処理にとぶ。地面がなければ落ち，＊に当たれば死ぬ
3790～3820	１階から２階へ進むときの，ハシゴの表示。スコアをふやす
3830～3860	２階から３階へ進むときの地面を表示。スコアをふやす
3870～3900	３階から４階へ進むときのハシゴの表示。スコアをふやす
3910～3970	４階から５階へ進むときの地面とハシゴの表示。スコア表示。移動ルーチンからぬけだす
3980～4040	自分が下に落ちるルーチン
4050～4090	自分がやられるルーチン
4100～4130	ゲーム・オーバーの表示。メイン・ルーチンへもどる
4140～4240	画面ＤＡＴＡ
5000～5260	ＳＣＯＲＥ　ＧＡＭＥのプログラム
5010～5040	初期設定
5050	⊓をＹ座標の８から21へ下げる
5060～5090	乱数で四つのポイントを表示
5100～5180	キー入力で⊓を左右に動かす。ポイントをスクロールさせる
5190	スクロールが終わったら5230行へとぶ
5200	⊓が一番下にいってなければもどる
5210	メイン・ルーチンへもどる
5230～5260	スコアをふやし表示する





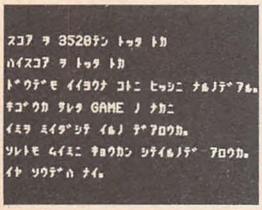


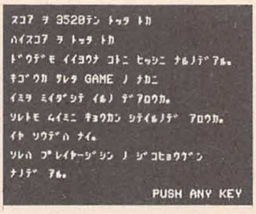


《第2表》変数表

HS	ハイ・スコア	UX，UY	UFOのXY座標	MX，MY	敵のXY座標
S	スコア	**SNAKYの変数表**		VX，VY	自分のXY座標の速度
I，J	汎用	X，Y	ヘビのXY座標	M$	自分の前にあるキャラクタ
SPACE FIRFの変数表		VX，VY	ヘビの移動量のXY成分	**SCORE GAMEの変数表**	
VX，VY	UFOの移動量のXY成分	A	頭のポインタ	X，Y	◥◆◤のXY座標
F	UFOがいるかいないかのフラグ	O	しっぽのポインタ	VX	◥◆◤のX座標の速度
		NUMBERSの変数表			
X	自機のX座標	X，Y	自分のXY座標		

――森　巧尚のプログラミング・エッセイ――





プログラム入力上の注意

「森　巧尚のプログラミング・エッセイ」のプログラムは，PC－8001/mkII/SR用です。他機種で動かす場合は，**リスト1**のプログラムに加え，各機種の移植用変更リストを入力してください。

さらに，MZ－80B／2000／2200はLOCATEをCURSORに，MSXはBEEP1をBEEP，BEEP0とCOLORは省略してください。

《リスト1》森　巧尚のプログラミング・エッセイ（PC-8001用）

```
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32:PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 HS=0
140 DIM X(100),Y(100)
150 DIM VX(1,15),VY(1,15)
160 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X+X+Y*120)
170 '
180 REM ----- START -----
190 COLOR 7
200 LOCATE 12, 8:PRINT "'GAME ニ ツイテ'"
210 LOCATE 12,20:PRINT "PUSH ANY KEY"
220 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 220
230 S=0
240 PRINT CHR$(12);
250 LOCATE 10,10:PRINT "GAME ナドト イウモノハ、"
260 FOR I=1 TO 1500:NEXT I
270 '
280 GOSUB 1000 :' SPACE-FIRE
290 '
300 PRINT CHR$(12);
310 LOCATE 18,10:PRINT "ヤ"
320 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
330 '
340 GOSUB 2000 :' SNAKY
350 '
360 PRINT CHR$(12);
370 LOCATE 18,10:PRINT "ヤ"
380 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
390 '
400 GOSUB 3000 :' NUMBERS
410 '
420 PRINT CHR$(12);
430 LOCATE 10,10:PRINT "ナドノ ヨウニ ショセンハ"
440 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
450 '
460 GOSUB 5000 :' SCORE-GAME
470 '
480 PRINT CHR$(12);
490 LOCATE 10,10:PRINT "ダゲカ モクテキ デアル。"
500 FOR I=1 TO 2500:NEXT I
510 '
520 PRINT CHR$(12);
530 LOCATE  5, 2:PRINT "スコア ヲ";S*10;"テン トッタ トカ"
540 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
550 IF HS<S THEN 580
560 LOCATE  5, 4:PRINT "ハイスコア ハ";HS*10;"テン ダ トカ"
570 GOTO 590
580 LOCATE  5, 4:PRINT "ハイスコア ヲ トッタ トカ":HS=S
590 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
600 LOCATE  5, 6:PRINT "ドウデモ イイヨウナ コトニ ヒッシニ ナル。"
610 FOR I=1 TO 2500:NEXT I
620 FOR X=18 TO 5 STEP -1
630   LOCATE X, 8:PRINT "&#$$! @=^ #!?^ ♠ +#% "
640   FOR I=1 TO  5:NEXT I
650 NEXT X
660 LOCATE  5, 8:PRINT "キゴウカ サレタ GAME ノ ナカニ"
670 FOR I=1 TO 1500:NEXT I
680 LOCATE  5,10:PRINT "イミヲ ミイダシテ イルノデ アロウカ。"
690 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
700 M$="ソレトモ ムイミニ キョウカン シテイルダケ デ アロウカ。"
710 FOR I=1 TO LEN(M$)
720   LOCATE I+4,12:PRINT MID$(M$,I,1);
730   FOR J=1 TO 50:NEXT J
740 NEXT I
750 FOR I=1 TO 3500:NEXT I
760 LOCATE  5,14:PRINT "イヤ ソウデハ ナイ。"
770 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
780 CONSOLE 16,24
790 LOCATE  5,22:PRINT "ソレハ プレイヤージシン ノ ジコヒョウゲン"
800 LOCATE  5,24:PRINT "ナノデ アル。"
810 FOR I=1 TO 5
820   FOR J=1 TO 25:NEXT J
830   PRINT
840 NEXT I
850 LOCATE 25,23:PRINT "PUSH ANY KEY":
860 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 860
870 CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12);
880 GOTO 190
890 '
1000 REM ----- SPACE FIRE -----
1010 PRINT CHR$(12);
1020 LINE( 0,24)-(39,24),"■",1
1030 LOCATE  0, 0:PRINT "SPACE-FIRE","SCORE";S
1040 LINE( 0, 1)-(39, 1),"□",5
1050 LINE( 0,21)-(39,21),"-",1
1060 RESTORE 1440
1070 FOR I=0 TO 1
1080   FOR J=0 TO 15
1090     READ VX(I,J),VY(I,J)
1100   NEXT J
1110 NEXT I
1120 '
1130 F=0 :X=20
1140  I=INP(0):I9=INP(9)
1150  X=X-(I=239)*(X>0)+(I=191)*(X<33)
1160  LOCATE X,23:PRINT " ┌┣^┫┐ ";
1170  IF I9=191 THEN BEEP 1:BEEP 0:GOTO 1290
1180  IF F=0 THEN 1250
1190  LOCATE UX,UY:PRINT "     ";
1200  Z=Z+1
1210  UX=UX+VX(N,Z)*V:UY=UY+VY(N,Z)
1220  LOCATE UX,UY:PRINT "└(o)┘";
1230  IF UY=21 THEN 1400
1240 GOTO 1140
1250  UX=0:UY=4:V=1:IF RND(1)<.5 THEN UX=34:V=-1
1260  F=1:Z=0:N=INT(RND(1)*2)
1270  LOCATE UX,UY:PRINT "└(o)┘";
1280 GOTO 1140
1290  LINE( X+3,20)-(X+3, 3),"■",6
1300  IF F=0 THEN 1370
1310  FOR I=0 TO 4
1320    IF FNP(UX+I,UY)=ASC("■") THEN F=0
1330  NEXT I
1340  IF F=1 THEN 1370
1350  FOR I=1 TO 12:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:S=S+1
1360  LOCATE UX,UY:PRINT "     ";
1370  LINE( X+3,20)-(X+3, 3)," ",7
1380 LOCATE  0, 0:PRINT "SPACE-FIRE","SCORE";S*10
1390 GOTO 1180
1400  LOCATE 10,10:PRINT "[[[ GAME OVER ]]]"
1410  FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1420 RETURN
1430 '
1440 DATA 2,2,4,2,4,1,1,0,0,-2,-2,-2
1450 DATA -2,-1,-1,1,0,1,2,2,3,2,4,4
1460 DATA 3,3,3,2,2,2,2,2
1470 DATA 1,1,2,2,1,0,0,-1,0,-1,0,-1
1480 DATA 1,-1,1,0,0,1,1,2,1,4,1,4
1490 DATA 1,4,1,2,1,2,1,2
1500 '
2000 REM ----- SNAKY -----
2010 PRINT CHR$(12);
2020 LOCATE  0, 0:PRINT "SNAKY","SCORE";S*10
2030 LINE( 0, 1)-(39,24),"*",4,B
2040 COLOR 5
2050 FOR A=42 TO 135 STEP 93
2060   FOR I=1 TO 40
2070     X=INT(RND(1)*37)+1:Y=INT(RND(1)*20)+2
2080     IF Y=10 THEN 2070
2090     LOCATE X,Y:PRINT CHR$(A);
2100   NEXT I
2110 NEXT A
2120 COLOR 7
2130 FOR I=1 TO 9
2140   X(I)=I+1:Y(I)=10
2150   LOCATE X(I),Y(I):PRINT "o";
2160 NEXT I
2170 LOCATE X(9),Y(9):PRINT "●";
2180 GOSUB 2370
2190 VX=1:VY=0 :O=1:A=9
2200 I0=INP(0):I1=INP(1)
2210  IF I0=251 THEN VX=0:VY=1
```

```
2220  IF I1=254 THEN VX=0:VY=-1
2230  IF I0=239 THEN VY=0:VX=-1
2240  IF I0=191 THEN VY=0:VX=1
2250  X=X(A)+VX:Y=Y(A)+VY
2260  G=FNP(X,Y)
2270  LOCATE X(0),Y(0):PRINT " ";
2280  LOCATE X(A),Y(A):PRINT "o";
2290  LOCATE X   ,Y   :PRINT "●";
2300  A=A+1:IF A>100 THEN A=1
2310  O=O+1:IF O>100 THEN O=1
2320  X(A)=X:Y(A)=Y
2330  IF G=ASC("♥") THEN GOSUB 2360
2340  IF G<>32 THEN 2420
2350 GOTO 2200
2360  BEEP 1:S=S+2:O=O-1:BEEP 0
2370  HX=INT(RND(1)*38)+2:HY=INT(RND(1)*20)+2
2380  G=FNP(HX,HY):IF G<>32 THEN 2370
2390  COLOR 3:LOCATE HX,HY:PRINT "♥";:COLOR 7
2400 LOCATE  0, 0:PRINT "SNAKY","SCORE";S*10
2410 RETURN
2420  LOCATE 10,10:PRINT "[[[ GAME OVER ]]]"
2430  FOR I=1 TO 20
2440    BEEP 1:LOCATE X(A),Y(A):PRINT "X";
2450    BEEP 0:LOCATE X(A),Y(A):PRINT "x";
2460  NEXT I
2470  FOR I=1 TO 1000:NEXT I
2480 RETURN
2490 '
3000 REM ----- NUMBERS -----
3010 PRINT CHR$(12);:RESTORE 4150
3020 PRINT "NUMBERS","SCORE";S*10
3030 LINE( 0,23)-(39,23),"■",4
3040 FOR I=1 TO 14
3050   READ X1,X2,Y
3060   LINE(X1,Y)-(X2,Y),"■",6
3070 NEXT I
3080 FOR I=1 TO 5
3090   READ X,Y1,Y2
3100   LINE(X,Y1)-(X,Y2),"H",7
3110 NEXT I
3120 FOR I=49 TO 55
3130   READ X,Y  :COLOR 5
3140   C$=CHR$(I):IF I>53 THEN COLOR 7:C$="X"
3150   LOCATE  X, Y:PRINT C$;
3160 NEXT I
3170 X=20:Y=20:M$=" ":F=1
3180 LOCATE  X, Y:PRINT "♠";
3190 REM ----- 1 -----
3200 MX=35:MY=16
3210 GOSUB 3580
3220  IF F=2 THEN 3290
3230  LOCATE MX,MY:PRINT " ";
3240  MX=MX-2:G=FNP(MX,MY):IF MX<11 THEN MX=29
3250  LOCATE MX,MY:PRINT "<";
3260  IF G=ASC("♠") OR F=6 THEN 4060
3270 GOTO 3210
3280 REM ----- 2 -----
3290 MX=27:MY=12
3300 GOSUB 3580
3310  IF F=3 THEN 3380
3320  LOCATE MX,MY:PRINT " ";
3330  MX=MX-1:G=FNP(MX,MY):IF MX<7 THEN MX=27
3340  LOCATE MX,MY:PRINT "<";
3350  IF G=ASC("♠") OR F=6 THEN 4060
3360 GOTO 3300
3370 REM ----- 3 -----
3380 MX=16:MY=11:MV=1:MM=-1
3390 GOSUB 3580
3400  IF F=4 THEN 3480
3410  LOCATE MX,MY:PRINT " ";
3420  MX=MX-MM:MY=MY+MV:MV=-MV
3430  G=FNP(MX,MY):IF (MX<5)+(MX>16) THEN MM=-MM
3440  LOCATE MX,MY:PRINT "o";
3450  IF G=ASC("♠") OR F=6 THEN 4060
3460 GOTO 3390
3470 REM ----- 4,5 -----
3480 MX=28:MY= 9:MV=1:Z=0:W=1
3490 GOSUB 3580
3500  IF F=5 THEN 3490
3510  IF Z=0 THEN Z=1:GOTO 3490
3520  LOCATE MX,MY:PRINT " ";
3530  MY=MY+MV:IF (MY<5)+(MY>11) THEN MV=-MV:W=1-W
3540  LOCATE MX,MY:PRINT "■";
3550  IF F=6 THEN 4060
3560 Z=W:GOTO 3490
3570 REM ----- MOVE -----
3580 IF F<5 THEN VX=0:VY=0
3590 I0=INP(0):I1=INP(1)
3600 IF (I0=251)*(M$="H") THEN VY= 1:VX=0
3610 IF (I1=254)*(M$="H") THEN VY=-1:VX=0
3620 IF I0=239 THEN VX=-1:VY=0
3630 IF I0=191 THEN VX= 1:VY=0
3640 LOCATE X,Y:PRINT M$;
3650 X=X+VX:Y=Y+VY:M$=CHR$(FNP(X,Y))
3660 IF M$="■" THEN X=X-VX:M$="H"
3670 G$=CHR$(FNP(X,Y+1))
3680 LOCATE X,Y:PRINT "♠";
3690 IF M$="♠" THEN M$=" "
3700 IF G$=" " THEN 3990
3710 IF M$=" " THEN RETURN
3720 IF M$="X" THEN 4060
3730 IF M$="1" THEN 3800
3740 IF M$="2" THEN 3840
3750 IF M$="3" THEN 3880
3760 IF M$="4" THEN 3920
3770 IF M$="5" THEN 4110
3780 RETURN
3790 REM ----- 1>2 -----
3800 S=S+5
3810 BEEP 1:LOCATE 19,16:PRINT "H";
3820 BEEP 0:M$=" ":F=2  :GOTO 3950
3830 REM ----- 2>3 -----
3840 S=S+10:LOCATE 16,13:PRINT "■";
3850 BEEP 1:LOCATE 28,12:PRINT " ";
3860 BEEP 0:M$=" ":F=3  :GOTO 3950
3870 REM ----- 3>4 -----
3880 S=S+15
3890 BEEP 1:LOCATE 19,12:PRINT "H";
3900 BEEP 0:M$=" ":F=4  :GOTO 3950
3910 REM ----- 4>5 -----
3920 S=S+20:LOCATE 28, 9:PRINT "■";
3930 BEEP 1:LOCATE 19, 8:PRINT "H";
3940 BEEP 0:M$=" ":F=5  :VX=-1
3950 LOCATE 0,0:PRINT "NUMBERS","SCORE";S*10
3960 IF F<5 THEN LOCATE MX,MY:PRINT " ";
3970 RETURN
3980 REM ----- FALL -----
3990 FOR Y=Y TO 22
4000   LOCATE X,Y:PRINT "♠";
4010   FOR I=1 TO 10:NEXT I
4020   LOCATE X,Y:PRINT " ";
4030 NEXT Y:Y=22 :F=6
4040 RETURN
4050 REM ----- over -----
4060 FOR I=1 TO 20
4069   BEEP 1:LOCATE X,Y:PRINT "X";
4080   BEEP 0:LOCATE X,Y:PRINT "x";
4090 NEXT I
4100 '
4110 LOCATE 11,11:PRINT "[[[ GAME OVER ]]]"
4120 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
4130 RETURN
4140 '
4150 DATA 14,24,22,14,24,21,18,20,19
4160 DATA 9,29,17,4,24,15,26,34,15
4170 DATA 4,15,13,17,34,13,17,21,11
4180 DATA 9,17,9,20,27,9,29,29,9
4190 DATA 14,24,7,17,21,5
4200 DATA 19,21,17,19,15,13,19,11,9
4210 DATA 19,7,5,28,14,12
4220 DATA 12,16,32,14,6,12,29,8,19,4
4230 DATA 19,22,28,15
4240 '
5000 REM ----- SCORE-GAME -----
5010 PRINT CHR$(12);
5020 CONSOLE 2,24
5030 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE-GAME","SCORE";S*10
5040 X=10 :O=0
5050 FOR Y=8 TO 21
5060   FOR I=0 TO 3
5070     X(I)=INT(RND(1)*9+1)*(10^INT(RND(1)*2+1))
5080     LOCATE I*10,21:PRINT X(I);"Pts."
5090   NEXT I
5100   FOR J=22 TO Y+2 STEP -1
5110     I0=INP(0):VX=0
5120     IF (I0=239)*(X>0) THEN VX=-10
5130     IF (I0=191)*(X<30) THEN VX=10
5140     LOCATE XX+2,Y-O:PRINT "   "
5150     X=X+VX :XX=X :O=0
5160     COLOR 3:LOCATE X+2,Y   :PRINT "▼♦▼"
5170     COLOR 7:LOCATE 0,24:O=1:PRINT
5180   NEXT J
5190   GOSUB 5230
5200 NEXT Y
5210 RETURN
5220 REM ----- POINT -----
5230 BEEP 1:S=S+X(X/10)/10
5240 PRINT CHR$(12);
5250 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE-GAME","SCORE";S*10
5260 BEEP 0:RETURN
5270 '
5280 END
```

《リスト２》ＦＭ-7／77用移植変更プログラム

```
100 WIDTH40,25:CONSOLE 0,25,0:RANDOMIZE(TIME)
110 COLOR 7,0:CLS
160 '
240 CLS
300 CLS
360 CLS
420 CLS
480 CLS
780 CONSOLE 16,24
870 CONSOLOE 0,25:CLS
1010 CLS
1140 J$=I$:I$=INKEY$:IF I$="" THEN I$=J$
1150 X=X-(I$="4")*(X)0)+(I$="6")*(X(33)
1320 IF SCREEN(UX+I,UY)=ASC("■") THEN F=0
2010 CLS
2200 I$=INKEY$
2210 IF I$="2" THEN VX=0:VY=1
2220 IF I$="8" THEN VX=0:VY=-1
2230 IF I$="4" THEN VY=0:VX=-1
2240 IF I$="6" THEN VY=0:VX=1
2260 G=SCREEN(X,Y)
2340 IF G<>32 AND G<>0 THEN 2420
2380 G=SCREEN(HX,HY):IF G<>32 AND G<>0 THEN 2370
3010 CLS:RESTORE 4150
3240 MX=MX-2:G=SCREEN(MX,MY):IF MX<11 THEN MX=29
3330 MX=MX-1:G=SCREEN(MX,MY):IF MX<7 THEN MX=27
3430 G=SCREEN(MX,MY):IF MX<5 OR MX>16 THEN MM=-MM
3590 I$=INKEY$
3600 IF I$="2" AND M$="H" THEN VY= 1:VX=0
3610 IF I$="8" AND M$="H" THEN VY=-1:VX=0
3620 IF I$="4" THEN VX=-1:VY=0
3630 IF I$="6" THEN VX= 1:VY=0
3650 X=X+VX:Y=Y+VY:M$=CHR$(SCREEN(X,Y))
3670 G$=CHR$(SCREEN(X,Y+1))
3700 IF G$=" " OR G$=CHR$(0) THEN 3990
3710 IF M$=" " OR M$=CHR$(0) THEN RETURN
5010 CLS
5110 I$=INKEY$
5120 IF I$="4" AND X>0 THEN VX=-10
5130 IF I$="6" AND X<30 THEN VX=10
5240 CLS
```

《リスト3》MSX用移植変更プログラム

```
100 SCREEN 0,0,0:KEYOFF:X=RND(-TIME)
110 COLOR 15,0,0:CLS
160 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(X+1+Y*40)
190 '
240 CLS
300 CLS
360 CLS
420 CLS
480 CLS
520 CLS
780 FOR I=1 TO 4
790 LOCATE 5,22-I:PRINT "ｿﾚﾊ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ｼﾞｺﾋｮｳｹﾞﾝ"
800 LOCATE 5,23-I:PRINT "ﾅﾉﾃﾞ ｱﾙ.
810 LOCATE 5,24-I:PRINT "           ";
830 '
870 CLS
1010 CLS
1020 '
1040 LOCATE 0,1:PRINT STRING$(39,"□")
1050 LOCATE 0,21:PRINT STRING$(39,"-")
1140 I=STICK(0):I$=INKEY$
1150 X=X-(I=7)*(X>0)+(I=3)*(X<32)
1170 IF I$=" " THEN BEEP:GOTO 1290
1250 UX=0:UY=4:V=1:IF RND(1)<.5 THEN UX=33:V=-1
1290 FOR I=20 TO 3 STEP -1:LOCATE X+3,I:PRINT "#";:NEXT I
1320 IF FNP(UX+I,UY)=ASC("#") THEN F=0
1370 FOR I=20 TO 3 STEP -1:LOCATE X+3,I:PRINT " ";:NEXT I
2010 CLS
2030 LOCATE 0,1:PRINT STRING$(39,"*"):LOCATE 0,23:PRINT STRING$(38,"*");
2040 FOR I=2 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "*";STRING$(37," ");"*";:NEXT I
2050 FOR A=42 TO 35 STEP -7
2070 X=INT(RND(1)*36)+1:Y=INT(RND(1)*19)+2
2200 I=STICK(0)
2210 VX=(I=7)-(I=3)
2220 VY=(I=1)-(I=5)
2230 '
2240 '
2370 HX=INT(RND(1)*37)+2:HY=INT(RND(1)*19)+2
3010 CLS:RESTORE 4150
3030 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(38,"#");
3060 LOCATE X1,Y:PRINT STRING$(X2-X1+1,"#")
3100 FOR J=Y2 TO Y1:LOCATE X,J:PRINT "H";:NEXT J
3540 LOCATE MX,MY:PRINT "#";
3590 I=STICK(0)
3600 VX=(I=7)-(I=3)
3610 VY=((I=5)-(I=1))*(M$="H")
3620 '
3630 '
3660 IF M$="H" THEN X=X-VX:M$="H"
3840 S=S+10:LOCATE 16,13:PRINT "#";
3920 S=S+20:LOCATE 28, 9:PRINT "#";
5010 CLS
5020 '
5050 FOR Y=8 TO 20
5080 LOCATE I*10,20:PRINT X(I);"Pts."
5110 I=STICK(0)
5120 VX=((I=3)*(X<30)-(I=7)*(X>0))*10
5130 '
5170 LOCATE 0,23:O=1:PRINT
5240 CLS
```

《リスト4》MZ-80B/2000/2200用移植変更プログラム

```
100 CONSOLE C40,S0,24:TEMPO 7
110 LIMIT $FDFF
120 POKE $FE00,$AF:POKE $FE01,$C3:POKE $FE02,$01:POKE $FE03,$09
160 REM
190 REM
220 GET N$:IF N$="" THEN 220
240 PRINT CHR$(6);
300 PRINT CHR$(6);
360 PRINT CHR$(6);
420 PRINT CHR$(6);
480 PRINT CHR$(6);
520 PRINT CHR$(6);
780 CONSOLE S16,24
860 GET I$:IF I$="" THEN 860
870 CONSOLE S0,24:PRINT CHR$(6);
1010 PRINT CHR$(6);
1020 CURSOR 0,24:PRINT STRING$("▒",39);
1040 CURSOR 0, 1:PRINT STRING$("□",40);
1050 CURSOR 0,21:PRINT STRING$("-",40);
1140 USR($FE00):GET I$
1150 X=X-(I$="4")*(X>0)+(I$="6")*(X<33)
1170 IF I$=" " THEN MUSIC "+C1":GOTO 1290
1180 IF F=0 THEN 1250
1210 UX=UX+VX(N,Z)*V:UY=UY+VY(N,Z)
1290 FOR I=20 TO 3 STEP -1:CURSOR X+3,I:PRINT "▒";:NEXT I
1320 IF CHARACTER$(UX+I,UY)="▒" THEN F=0
1350 MUSIC "-CC+C":S=S+1
1370 FOR I=20 TO 3 STEP -1:CURSOR X+3,I:PRINT " ";:NEXT I
2010 PRINT CHR$(6);
2030 CURSOR 0, 1:PRINT STRING$("*",40);
2031 FOR I=2 TO 23:PRINT "*";STRING$("*",39);"*";:NEXT I
2040 CURSOR 0,24:PRINT STRING$("*",39);
2050 FOR A=42 TO 31 STEP -11
2200 GET I$
2210 IF I$="2" THEN VX=0:VY=1
2220 IF I$="8" THEN VX=0:VY=-1
2230 IF I$="4" THEN VY=0:VX=-1
2240 IF I$="6" THEN VY=0:VX=1
2260 G$=CHARACTER$(X,Y)
2330 IF G$="♥" THEN GOSUB 2360
2340 IF G$<>" " THEN 2420
2360 S=S+2:O=O-1:MUSIC "-CC+C"
2380 G$=CHARACTER$(HX,HY):IF G$<>" " THEN 2370
2440 MUSIC " C":CURSOR X(A),Y(A):PRINT "X";
2450 MUSIC "+C":CURSOR X(A),Y(A):PRINT "x";
3010 PRINT CHR$(6);:RESTORE 4150
3030 CURSOR 0,23:PRINT STRING$("▒",40);
3060 CURSOR X1,Y:PRINT STRING$("▒",(X2-X1+1));
3100 FOR J=Y2 TO Y1:CURSOR X,J:PRINT "H";:NEXT J
3240 MX=MX-2:G$=CHARACTER$(MX,MY):IF MX<11 THEN MX=29
3260 IF (G$="♠")+(F=6) THEN 4060
3320 CURSOR MX,MY:PRINT " ";
3330 MX=MX-1:G$=CHARACTER$(MX,MY):IF MX<7 THEN MX=27
3350 IF (G$="♠")+(F=6) THEN 4060
3430 G$=CHARACTER$(MX,MY):IF (MX<5)+(MX>16) THEN MM=-MM
3450 IF (G$="♠")+(F=6) THEN 4060
3590 USR($FE00):GET I$
3600 IF (I$="2")*(M$="H") THEN VY=1:VX=0
3610 IF (I$="8")*(M$="H") THEN VY=-1:VX=0
3620 IF I$="4" THEN VX=-1:VY=0
3630 IF I$="6" THEN VX=1:VY=0
3650 X=X+VX:Y=Y+VY:M$=CHARACTER$(X,Y):IF M$=CHR$(0) THEN M$=CHR$(32)
3670 G$=CHARACTER$(X,Y+1)
3700 IF (G$=" ")+(ASC(G$)=0) THEN 3990
3810 MUSIC "BB":CURSOR 19,16:PRINT "H";
3850 MUSIC "BB":CURSOR 28,12:PRINT " ";
3890 MUSIC "BB":CURSOR 19,12:PRINT "H";
3930 MUSIC "BB":CURSOR 19, 8:PRINT "H";
4070 MUSIC " C":CURSOR X,Y:PRINT "X";
4080 MUSIC "+C":CURSOR X,Y:PRINT "x";
5010 PRINT CHR$(6);
5020 CONSOLE S2,24
5110 GET I$ :VX=0
5120 IF (I$="4")*(X>0) THEN VX=-10
5130 IF (I$="6")*(X<30) THEN VX=+10
5160 CURSOR X+2,Y :PRINT "┌──┐"
5210 CONSOLE S0,24:RETURN
5230 MUSIC "+B1":S=S+X(X/10)/10
5240 PRINT CHR$(6);
```

新製品速報!!

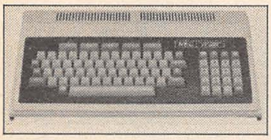
★PC-8001mkII SR
★PC-8801mkII SR

ＮＥＣのＰＣシリーズ・パソコンが世に出てから今年で７年目。ついに究極のＺ80コンピュータとも言えるＰＣ－8001mkIIＳＲと8801mkIIＳＲが登場しました。そこで，私，多部田俊雄がPCシリーズの歴史などをふり返りながら，この２機種の性能をレポートしたいと思います。

PC-8001の歴史

ＰＣ－8001(**写真１**)が登場したのは1979年秋。当時のパソコンと言えばＰＥＴ（**写真２**)，ＴＲＳ－80(以上は外国製品)，ＭＺ－80(シャープ)，ベーシックマスター(日立)ぐらいのもので，別格であったＡＰＰＬＥII(米国製)(**写真３**)を除けば，カラーの使えないモノクロ画面のコンピュータでした。そこにいきなり，８色ものカラーと160×100ピクセルのセミ・グラフィックが使える国産機が現われたのですから，大騒ぎになったことは言うまでもありません。

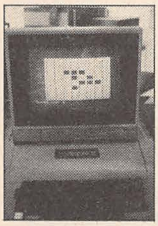
さらに1983年春にグラフィックやＲＡＭ容量を強化したmkIIが登場。そして今回のＳＲへと発展してきたのです。



《写真１》パソコン時代を開拓したＰＣ-8001



《写真２》一世をふうびしたPET

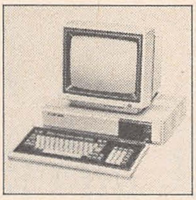


《写真３》今も高いが，昔も高かったアップル

PC-8801の歴史

ＰＣ－8801（**写真４**）は1981年末に登場しました。8001が登場してから２年の間にたくわえられたソフトも使えるようにするため，8001と同様の機能も持っていましたが，独特の高解像度のカラー・グラフィックは８ビット・パソコンの限界にまで達していました。

1984年春には音楽機能が付き，ディスクが内蔵されてコスト・パフォーマンスも上がったmkIIが登場（**写真５**)，そしてＳＲへと発展してきたのです。



《写真４》1981年に発売されたＰＣ－8801



《写真５》タテ置き可能がユニーク。人気の高いＰＣ－8801mkII

PC-8001mkII SRのグレード・アップ・ポイントは?

さて，ではＳＲ(**写真６**)は旧タイプにくらべ，どういう点がグレード・アップされたのでしょうか？ まずＰＣ－8001mkIIとＰＣ－8001mkIIＳＲをくらべてみましょう。

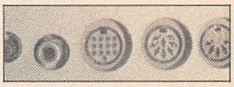
①グラフィック

mkIIでは640×200のグラフィック・モードでは１ピクセル単位（※よいこのための用語辞典参照のこと）で着色させることはできませんでしたが，ＳＲではR，G，Bの３スクリーンが分離されていて，640×200の８色カラーが使えるようになり，さらにパレット機能も付きました。これはＰＣ－8801のグラフィックと同機能のもので，大きな進歩と言えます。

そのうえ320×200の８色カラー・モードではグラフィック画面を２画面，アトリビュート・カラー・モードでは何と６画面も使え，選択合成さえもできるのです（**第１，２表参照**)。



《写真６》強力化して登場したPC-8001mkII SR



《写真７》中央の13ピンのコネクタにジョイスティックがつなげる。これは8801mkIIＳＲでも同様に二つあるキーボード・コネクタを利用できる

②サウンド

ＭＳＸパソコンやＰＣ－6001でおなじみになったＰＳＧが搭載され，mkIIまでまったくと言っていいほど使えなかったサウンド機能が付きました。そのうえ，さらに複雑な効果音が出せる「ＦＭ音源」という機能もあって充実しています。

③ジョイスティック・インターフェース

写真７のコネクタにジョイスティックをさし込めば，ゲームなどをより楽しむことができます。このコネクタはＰＣ－8801mkII用のキーボードを差し込んで使うこともできます。

④BASIC

mkII同様Ｎ－ＢＡＳＩＣ，N_{80}－ＢＡＳＩＣもありますが，ハードのグレード・アップにともなって強化された「N_{80SR}－ＢＡＳＩＣ」が搭載されています。グラフィックに関する命令もかなり増えましたが，特に音楽関係では**第３表**のように多くの命令が加わりました。

PC-8801mkII SRのグレード・アップ・ポイントは?

写真８がＰＣ－8801mkIIＳＲです。

①高速グラフィック

解像度などはmkIIと変わりませんが，旧タイプにくらべ圧倒的に速い高速グラフィックが付きました。

旧タイプはＤＭＡ転送等の画面処理中に

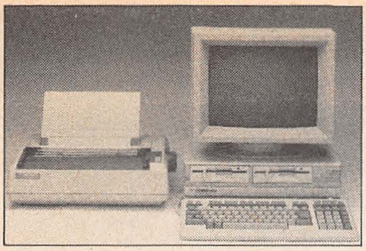
付録 よい子のための用語辞典

ピクセル：ピクルスのことではない。画面上であつかえる点の最小単位のことを言う。たとえば160×100ピクセルと言えば画面のＸを160分の１，Ｙを100分の１にした点が１ピクセルにあたり，その点を使ってグラフィックなどを描く。88ＳＲでは最高640×400の高解像度で，80ＳＲでも640×200ピクセルが使える。

コンパチビリティ：互換性のこと。たとえば「このＰＣ－8801のソフトはＰＣ－8001ともコンパチビリティがある」の意味は「ＰＣ－8801でも8001でも，どちらでも動く」ということ。はじめからこういえば簡単でいいのだが，横文字を使うとかっこがいいので，みんな使っている。「コンパチ」はこれが略されたもの。ちなみに「コンパ」は大学生達のバカ騒ぎのこと。

アナログＲＧＢ：最近流行してきたモニタ。今までのＲＧＢモニタは色を発色させるか，消しているかの二つに一つのデジタル型であったが，アナログＲＧＢは発光の輝度を自由に変えられるため，より複雑な色が出せる。

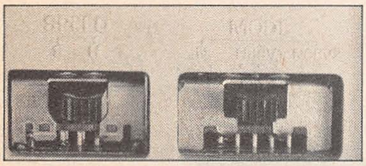
ＤＭＡ転送：メモリ上からインタフェースへのデータの転送のこと。ＰＣでは主にキャラクタを画面表示するときに行なわれていて，ＰＣ－8801mkIIまでは信号を送っている間はＣＰＵは止まってしまっていた。



《写真８》サウンドも高速グラフィックもOK。PC-8801mkIISR



《写真９》アナログＲＧＢ端子も付いた



《写真10》PC-8801mkIISRのモードとスピード切替スイッチ部。前面パネル下にある

《第１表》PC-8001mkIIのグラフィック

640×200	アトリビュート・カラー	×１
640×200	モノクロ・モード	×１
320×200	４色カラー・モード	×１

《第２表》PC-8001mkIISRのグラフィック

640×200	アトリビュート・カラー	×３
320×200	アトリビュート・カラー	×６
640×200	８色カラー	×７
320×200	８色カラー	×２

《第３表》MUSIC系のコマンド

ＢＧＭ
ＯＵＴＭ
ＰＬＡＹ
ＳＯＵＮＤ
ＳＴＯＰＭ
ＶＯＩＣＥ
ＶＯＩＣＥ　ＣＯＰＹ
ＶＯＩＣＥ　ＬＦＯ
ＶＯＩＣＥ　ＲＥＧ

《第４表》PC-SRシリーズの価格表

型　名	品名	特　徴	価　格
PC-8001mkIISR	本体	キーボード一体のコンパクトな本体。ＦＭ音源による音楽演奏機能，640×200ドットの高解像グラフィック機能内蔵。	108,000円
PC-8801mkIISR model 10	本体	（フロッピ・ディスクなし）	168,000円
PC-8801mkIISR model 20	本体	（フロッピ・ディスク1台内蔵）	213,000円
PC-8801mkIISR model 30	本体	（フロッピ・ディスク2台内蔵）	258,000円

ＣＰＵが止まってしまいよけいな待ち時間が処理を遅らせていましたが，ＳＲでとうとう解消され，倍近いスピードで処理できます。

さらにＲＧＢ３画面同時に書き込めるモードもあるため，ＣＬＳ　３命令などもあっという間に処理が終わります。

②アナログRGB

アナログＲＧＢ対応のＴＶへの出力端子（**写真９**）が付き，これにアナログＲＧＢ対応のモニタＴＶをつなぐことによって512色中８色のカラーが使えるようになりました。

なお，あたりまえのことですが，普通のデジタルＲＧＢモニタＴＶでは，例の８色しかでてきません。

③サウンド

ＰＣ－8001mkIIＳＲ同様のＰＳＧ＋ＦＭ音源のシンセサイザーが付いています。

④BASIC

旧タイプと同様にＮ－ＢＡＳＩＣ（Ｎモード），N_{88}－ＢＡＳＩＣ（Ｖ１モード）がありますが，やはりハードのグレードアップにともなって，Ｖer2.0のN_{88}－ＢＡＳＩＣ（Ｖ２モード）が搭載されています（**写真10**）。

簡単に言ってしまうと，このＢＡＳＩＣは旧N_{88}－ＢＡＳＩＣにアナログRGBやシンセサイザを動かすための拡張命令を付けただけのもので，ＮＥＷ　ＣＭＤ命令を実行することによってそれらが使えるようになります。

たとえば音楽機能などでは**第３表**と同様の命令を持っていますが，拡張命令なので各命令の前にはＣＭＤを付けなくてはいけません。ですから

ＰＬＡＹ〝Ｃ〞

を行ないたいときには

ＣＭＤ　ＰＬＡＹ〝Ｃ〞

と，入力します。

PC-8001mkII とのコンパチビリティ

さて，最後にみなさんが一番気にしているところ――旧タイプとのコンパチビリティについて触れてみましょう。

ＰＣ－8001mkIIＳＲはmkII同様Ｎ－ＢＡＳＩＣとN_{80}－ＢＡＳＩＣを持っていて，メモリ・マップも同様なのでＢＡＳＩＣはもちろん，マシン語レベルでもほぼ完璧にコンパチです。

しかし，テープ･バージョンのソフトで，オリジナルのマシン語ローダーなどを使っているソフトは動かない場合があります。

これはmkIIとＳＲのＣＭＴインタフェースのちがいによるものと思われ，たとえばmkII用のパックマンなども動きません。ですからmkII用のパックマンをＳＲ上で動かしたい人は，**リスト１**のように変えなくてはなりません。

PC-8801mkII とのコンパチビリティ

私のためしたかぎりではmkIIのソフトはＳＲのＶ１モード上で完璧に動きました。またＶ２モードでもＢＡＳＩＣのソースレベルではコンパチのはずですが，音楽などを使うためＮＥＷ　ＣＭＤを実行するとメモリ･マップが**第１図**のようになり，mkIIの状態（**第２図**）よりも１Ｋバイト以上フリーエリアが狭くなるので気をつけなくてはなりません。

総合的な感想

書き出しに「究極のＺ－80コンピュータ」と書きましたが，まさにそのとおりの感がありました。ＰＣ－8001mkIIはＰＣ8801を追いこせとばかりに大きなステップを踏んでＳＲになりましたが，ＰＣ－8801mkIIからＳＲへのステップはあまり大きなものではありません。つまり技術的にはもうここでＺ－80の限界だったのではないでしょうか。

ＰＣ－8001mkIIＳＲII，ＰＣ－8801mkIIＳＲII……もしそう言ったものが登場することがあるのなら，ゴテゴテと多機能化されたバージョン・アップではなく，よりシンプルにコスト･ダウンされたものであってほしいと思っています。

■本機に対するカタログ請求は，42ページに載っている日本電気の請求先へ依頼してください。



《第１図》Ｖ２モードのワークエリア



《第２図》Ｖ１モードのワークエリア

《リスト１》PC-8001mkII用テープ版のパックマンの起動方法。テープのBASIC部分をロードし終わったら，LISTを出し，このように変更してからRUNし，マシン語をロードしてください

```
2 CLEAR 100,&HBEFF:CMD CLS 3
4 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:LOCATE 11,8:PRINT"JUST WAIT A MOM
ENT":YU$=CHR$(30)+"mon"+CHR$(13)+"L"+CHR$(13)+CHR$(2)+"RUN 10"+C
HR$(13)+CHR$(0)
6 LOCATE 0,10:KA=VARPTR(YU$):POKE &HEDC0,PEEK(KA+1):POKE &HEDC1,
PEEK(KA+2):POKE &HEA68,1:END
```

2，4，6行をリストのように直し，8行は消してください。

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

パソコンの可能性をグーンと高める　その6

フロッピ・ディスクの巻

一度使ったらやめられない!! 高速・大容量!

丹治佐一

便利な外部記憶装置

プログラムやデータを保存しているパソコンなどのメモリは，電源を切ってしまうと内容を忘れてしまいます。つまり，一度パソコン内に入れたプログラムを消さないで，ずーっと保存させようと思ったら，電源を切ってはいけないのです。

ということは，消してもいいときになるまで，ずーっと電源を入れておかなければならないのでしょうか？

実は，パソコンには便利な機能，周辺機器があって，メモリ内に記憶させたプログラムやデータを外部の記憶装置に記憶させることができるのです。この記憶装置は，データ・レコーダやフロッピ・ディスクといわれるもので，磁気を利用してデータを記憶します。そのため，電源を切ってもプログラムやデータを保存し続けるのです。

使うときは逆に，それらから本体にプログラムやデータを読み込めば，電源を消す前と同様に使うことができます。

一度使ったらやめられない〝フロッピ・ディスク〟

データ・レコーダを使って保存する場合は，音楽を録音したりするときに使う〝カセット・テープ〟をそのまま使うことができます。

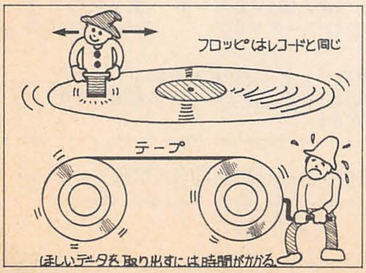
この場合は音楽を録音するかわりに，メモリに記憶している内容を二つの音に変換して記録させるのです。

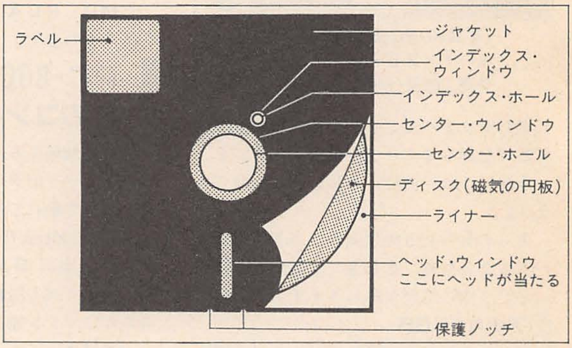
一般のカセットが使えて，とても便利なのですが，このとき，どこに何が入っているのかをハッキリさせておかなければいけません。テープからパソコン本体へプログラムを入れるとき，さがしだすのがとてもめんどうなのです。そのことに注意しないと，せっかく記録しておいたプログラムを消してしまった…，なんていうこともあります。

テープを使う場合は，どこに何が入っているのかという管理を自分でやらなければならないのです。

そこで，使いやすく便利なものとして，〝フロッピ・ディスク〟の登場となるわけです。

フロッピ・ディスクは，テープ同様に磁気の力を利用してデータやプログラムを保存するわけですが，ちょっと形が異なっています。





《第1図》ディスケットの構造

フロッピは円盤スタイル

フロッピ・ディスクで使うメディアを〝ディスケット〟といい，レコード盤のようになった磁気円板を，ジャケットという四角いカバーでおおっています(第1図)。

フロッピ・ディスク装置に，このディスケットを入れて使用しますが，ディスク内では高速でディスケットの円板が回され，記録したり，読み出すたびに磁気ヘッドが円板にくっつきます。ディスクを使っていて，〝カチンカチン〟という音がするのは，ヘッドをくっつけるソレノイド(電磁石)が動いたときの音なのです。

ディスクは，テープとちがって同心円状に記録します。そのため，好みの位置のデータやプログラムがすぐ取り出せます。それに，読み書きのスピードが速く，テープを使って保存していたときのイライラがなくなります。

ディスクを使って便利な点といえば，何といっても，どこに何を入れておくとか，どこの場所に何が入っているのか，といった管理は，すべてパソコン側がやってくれるということです。

早い話，プログラムを入れるとか，何のプログラムを読み込むのか，ということだけを考えれば良く，テープのあき部分をさがすといった手間はいっさいないのです。

ちょっと実験

●ディスクに記録する

それでは，プログラムを実際にディスクに入れてみることにしましょう。

SAVE　"デバイス名 ＋ ファイル名"

セーブと読む

PC-8801/mkII：6～9文字まで，FM7：8文字まで

デバイス名	PC-8801/mkII	FM-7
フロッピ・ディスク1(0)	1：(省略可)	0：(省略可)
フロッピ・ディスク2(1)	2：	1：
データ・レコーダ	CAS1：	CAS0：

㊕TESTというファイル名で書き込む
SAVE "1：TEST" または SAVE "0：TEST"
フロッピ・ディスクのドライブ1または0は省略できるので
SAVE "TEST" でもOK！

《第2図》プログラムの書込みかた

★PC-8801/mkII

FILES　ドライブ番号 ← 見たいディスケットの入っているドライブ番号

ファイルスと読む　省略すると1(ドライブ1を見る)
1～4

★FM-7

FILES　"デバイス名"　← ディスク装置の番号

ドライブ2⇒ 2：
ドライブ1⇒ 1：

省略できる

《第3図》ファイル名の表示

プログラムを作って，それをディスクに入れるための命令は，"SAVE"(セーブ)ですが，ディスクを相手にプログラムやデータを読み書きする場合，必ず"ファイル名"を自分で決める必要があります。

つまり，ディスクでは，プログラムやデータをファイル名で管理しているのです。

ファイル名は，プログラムやデータの名前をつければよいでしょう。また，ファイル名の長さは機種によって異なり，6文字～8文字前後です(**第2図**)。

また，ディスケットに入っているファイル名をすべて表示させる命令"FILES"(ファイルズ)があります。これを使えば，どのディスケットに何が入っているのかがすぐにわかりますね(**第3図**)。

SAVEやFILESを使った例は**リスト1**を見てください。

●ディスクから本体に

ディスケットに入れたプログラムを再び本体に入れるための命令は，"LOAD"(ロード)コマンドを使います。これも，"SAVE"同様，ファイル名を指定しなければいけません(**第4図，リスト2**)。

カセットにくらべるとロードする時間もとても短いですよ。

●ロードしたらソク実行もできる

プログラムをロードしたらすぐ実行させたいものや，そういう場合があります。そんなとき使うのがコマンド"RUN"です。

このRUNコマンドは，プログラムを実行させるときの命令ですが，RUNの後にロードさせたい"ファイル名"をつけると，ロードした後すぐに実行するという便利な命令になってしまうのです(**リスト3**)。

《リスト1》プログラムとファイル名を入力

```
10 print "Disk ﾊ ﾍﾞﾝﾘ ﾀﾞ !!" [RETURN] ┐
20 end [RETURN]                      ┘─プログラムを入れる

list [RETURN] ⇐ プログラムリストを表示させてみる
10 PRINT "Disk ﾊ ﾍﾞﾝﾘ ﾀﾞ !!"
20 END
Ok

run [RETURN] ⇐ プログラムを実行させる
Disk ﾊ ﾍﾞﾝﾘ ﾀﾞ !! ←── 実行した
Ok

save "ｵｯﾄ" [RETURN]
Ok
  └── ファイル名"オット"でディスケットに入れる(すぐ入ってしまう)数秒

files [RETURN] ⇐ ディスケット内のファイル名を表示させる
ｵｯﾄ    .    1 ⇐ 表示された
Ok
         └── ファイルの大きさを示す。1クラスタ(8セクタ以内使用)
   └── BASICプログラムであることを示す。(プログラムリストの命令を中間コードに直したものが書込まれている)
ちゃんと入ってる
```

《リスト2》ファイルの中からプログラムを取出し，実行

```
new [RETURN] ⇐ プログラムを消す
Ok

list [RETURN] ⇐ リストを取ってもプログラムはない
Ok

files [RETURN] ⇐ ファイル名を表示させる"オット"が入っている
ｵｯﾄ    .    1
Ok

load "ｵｯﾄ" [RETURN] ⇐ "オット"をロードしよう(すぐ入る)数秒
Ok
list [RETURN] ⇐
10 PRINT "Disk ﾊ ﾍﾞﾝﾘ ﾀﾞ !!" ┐
20 END                       ├ちゃんと入った
Ok                           ┘

run [RETURN] ⇐ プログラム実行もOK！
Disk ﾊ ﾍﾞﾝﾘ ﾀﾞ !!
Ok
```

ディスクのいろいろ

フロッピ・ディスクにもいろいろあって，ディスケットの大きさから，3インチ，3.5インチ，5インチ(正式には5.25インチ)，8インチ(標準)などがあります。

一般にミニ・フロッピ・ディスクと呼ばれているものは，5.25インチ(約13×13cm)です。3.5インチのものなどは，マイクロ・フロッピと呼ばれ，最近ではMSXパソコンなどでも使われています。

ディスケットに入る容量は，ディスケットの大きさによっても異なりますが，ミニ・フロッピ・ディスク(5.25インチ)で約320Kバイト(両面倍密度)，両面倍密度倍トラックのものでは約640Kバイトです。

ここで注意しなければならないのは，いくらディスケットを両面倍密度倍トラックの容量の大きいものを使っても，フロッピ・ディスク装置がそれ用でなければ記憶容量は変化しません。

つまり，記憶容量は，ディスケットで決まるのではなく，ディスク装置自体で決ま

LOAD "デバイス名＋ファイル名"

ロードと読む　SAVE同様

《第4図》プログラムの読込

```
new [RETURN] ⇐ プログラムを消す
Ok

files [RETURN] ⇐ ファイルスでファイル名を見る
ｵｯﾄ    .    1
Ok

run "ｵｯﾄ" [RETURN] ←―― ロードさせて,ソク実行できる
Disk ﾊ ﾍﾞﾝﾘ ﾀﾞ  !! ←―― 実行した
Ok

run "ｵｯﾄ!" [RETURN] ←―― ファイルがないのに,実行させようとすると
File not found
Ok
 └―― ファイルがありません!のエラーメッセージが出てくる
```

《リスト3》RUN"ファイル名"ですぐ実行する

ってしまうのです。

ドライブによるディスケットのちがい

フロッピには1D(片面倍密度), 2D(両面倍密度), 2DD(両面倍密度倍)という記録方式によるちがいがあります。それぞれ容量が異なっていますが, 読者のみなさんの中には, 2Dより2DDを使えば記憶容量が増すと思っている人がいるのではないでしょうか。

確かに, ディスケットは, そのように区分されて売られていますが, 実際はディスケットで容量が増すのではなく, ディスク・ドライブによってはじめから決められているのです。ディスケットを変えても, 記憶容量は変化しないのです(**第5図**)。

ディスケットの区分は, ディスケットの磁性体の品質によるランクと思ってよいでしょう。2Dのディスケットを2DDのディスク・ドライブで使っても使えることは使えますが, 記憶内容は保障されません。

カセット・テープでいえば, ノーマル・テープ, クロム・テープ, メタル・テープといったものと同じと思ってよいでしょう。

ディスケットにも, 同じタイプで, 安いものから高いものまで, いろいろあります。記録した内容が読めなかったりして泣くのは自分ですから, なるべく品質の良いディスケットを使ったほうがいいでしょう。

●ハード・ディスクと呼ばれるものも…

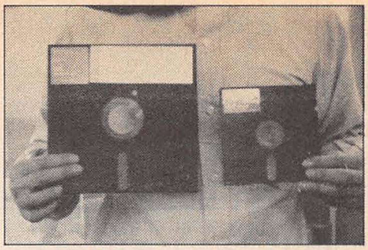
フロッピ・ディスクに対して, ハード・ディスクというものがあります。これは, フロッピ・ディスクのようにディスケットを交換して使うのではなく, はじめから硬いディスクが装置の中に入っていて, 同様に高速で回転して読み書きを行ないます。

ハード・ディスクは, 容量がとても大きく10M(メガ)バイト(10,000Kバイト)なんていう容量が普通です。

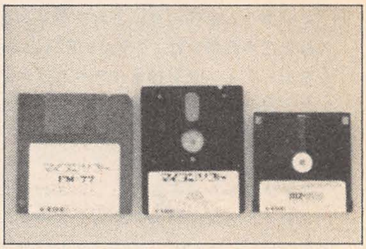
パソコンにフロッピ・ディスクをつける

●ディスク・ドライブを選ぶ

パソコンにもいろいろあって, フロッピ・ディスクをパソコン本体内につけられるものや, 外部に取りつけるものなどがあります。最近の流行では, 本体内にフロッピ・ディスクをつけてしまうものが増えています。これは, 接続のめんどうさを除いたり, ディスクの置き場所を考える必要がないなどの利点が考えられます。



《写真1》8インチと5インチのフロッピ・ディスク。8インチは主に業務用に使われている

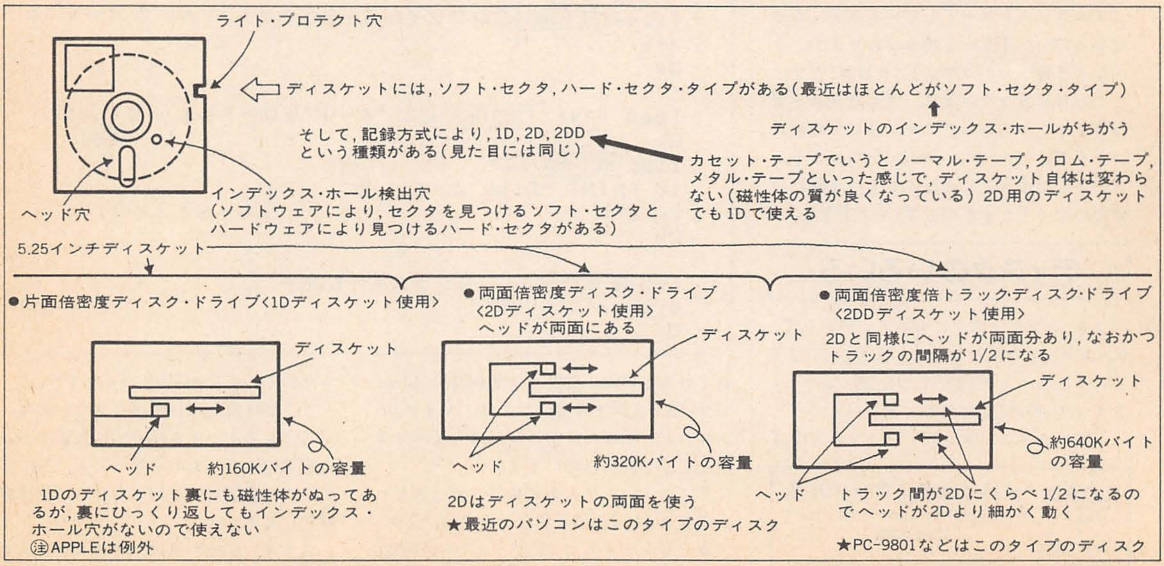


《写真2》最近多くなった3.5インチ, 3インチ, QDの小型ディスク。ケースがハードなのであつかいやすい

さて, まずは自分の持っている機種に接続できるフロッピ・ディスクをピック・アップしてみましょう。現在では, 5インチのミニ・フロッピ・ディスクが一般的ですが, 3.5インチ・マイクロ・フロッピや8インチの標準サイズなどが接続できるものもあります。

●接続にはインターフェースが必要

取りつけるディスクが決まったら, その



《第5図》ディスク・ドライブによって対応ディスケットがちがう

接続に注意する必要があります。内蔵型のものは，パソコン本体内に接続用のケーブルなどがでているようですが，パソコン外部につける場合は，インターフェースやケーブルが必要になります。

インターフェース回路は，機種により異なり，ケーブルのみでOKのものから，本体のスロットにインターフェース回路を取りつけたり，また，MSXパソコンでは，カートリッジ・コネクタに取りつけたりします。

フロッピ・ディスクを動かす

さあ，いよいよフロッピ・ディスクを動かしてみることにしましょう。

フロッピ・ディスクを接続し，電源を入れてもディスクを使うことはできません。

ディスクを動かすためのプログラム（DOS：ドス〈ディスク・オペレーティング・システム〉)がパソコン本体には入っていないからです。

呼びかたはいろいろあり，DISKベーシックやシステム・プログラムがこれにあたります。

DOSが入っているシステム・ディスクをディスクのドライブ1(0)に入れ，電源をONにすれば自動的にDOSを読み込み，フロッピ・ディスクが使えるようになります。この動作を〝ブート〟といいます。

あとは自由に使えるわけですが，ディスク本体を買ったときには，このシステム・ディスクはついてきませんから，別に購入する必要があります。それに，このシステム・ディスクをこわしてしまうと，ディスクが使えなくなるので，システム・ディスク内にあるコピー・プログラムでシステム・ディスクのバック・アップを取っておきましょう。

また，MSXパソコンに接続できるマイクロ・フロッピ・ディスクは，インターフェース・カートリッジ内に，DISKベーシックがROMの形で入っているので，システム・ディスクを入れてブートさせる必要はありません。

最近ディスク版のゲームが多くなってきましたが，これらのディスケット内には，システム・プログラムが入っていないものも多くあるので，その場合はシステム・ディスクをブートしてからディスク・ゲームを実行させるようにしましょう。

ディスケットを使う前の下準備

買ってきたばかりの生ディスケットは，カセット・テープとちがって，そのままでは読むことも書き込むこともできません。

はじめに，フォーマットという書き込むための場所と道を作る作業をしなければならないのです。

これは，機種によって異なるので，別の機種でフォーマットされたディスケットは，自分の機種では読むことも書き込むこともできません。同様に，その逆もできません（フォーマットが同じであれば読めます)。

フォーマットは，システム・ディスク内に入っているフォーマット・プログラムを使うか，フォーマットするための命令を入れればOK！

フォーマットしてしまうと，何か入っているディスケットでも，すべて消してしまうので注意しましょう。

データもバッチリ記憶できる

フロッピ・ディスクはプログラムを保存するだけでなく，いろいろなデータも保存し，利用することができます。

その方法として，シーケンシャル・ファイルやランダム・アクセス・ファイルといった2種類の方法が使えます。

シーケンシャル・ファイルは，テープと同様で，書き込んだデータ順でしか読み出せないファイルをいいます。ランダム・アクセス・ファイルは，好みの場所のデータを取り出して読むことができるファイルです。

これらを使うことで多くのデータを管理する仕事などは，とても楽になります。

主要パソコン別対応フロッピ・ディスク・ドライブ一覧表

パソコン別のフロッピ・ディスク・ドライブを紹介します。表にはメーカー名，型版，価格，サイズ(3，3.5，5，8インチ)，ドライブ数，フロッピ・ディスケットの形態，記憶容量，必要なインターフェース，必要なケーブルを記入してあります。

この他にDOSが必要です。

形態は▶1D＝片面倍密度▶1DD＝片面倍密度倍▶2D＝両面倍密度▶2DD＝両面倍密度倍▶2HD＝両面高密度▶QD＝クイック・ディスクとなっており，これに合ったディスケットが使えることを示します。

カシオ FP-1000/1100

メーカー名	型版／価格	サイズ	ドライブ数	形態・容量	インターフェース	接続ケーブル	その他
エプソン	TF-10(シングル) 82,000円	5	1	2D 320K	＃9050 24,000円	＃9050に付属	
エプソン	TF-10(デュアル) 122,800円	5	2	2D 320K×2	＃9050 24,000円	＃9050に付属	

シャープ MZ-700

メーカー名	型版／価格	サイズ	ドライブ数	形態・容量	インターフェース	接続ケーブル	その他
シャープ	MZ-1F07 158,000円	5	2	2D 320K×2	FD本体に付属	FD本体に付属	
シャープ	MZ-1F11 24,800円	QD	1	QD 64K×2	MZ-1E18 9,800円	QD本体に付属	

シャープMZ-1500

メーカー名	型版／価格	サイズ	ドライブ数	形態・容量	インターフェース	接続ケーブル	その他
シャープ	MZ-1F07 158,000円	5	2	2D 320K×2	FD本体に付属	FD本体に付属	
シャープ	MZ-1F11 24,800円	QD	1	QD 64K×2	MZ-1E18 9,800円	QD本体に付属	

シャープ MZ-2000/2200

メーカー名	型版／価格	サイズ	ドライブ数	形態・容量	インターフェース	接続ケーブル	その他
エプソン	TF-10(シングル) 82,000円	5	1	2D 320K	＃9020 38,000円	＃9020に付属	80Bも可
ニデコ	NH-200F-MX 119,800円	5	2	2DD 0.5M×2	FPC-MZ01 19,800円	M01 8,000円	80Bも可
エプソン	TF-10(デュアル) 122,800円	5	2	2D 320K×2	＃9020 38,000円	＃9020に付属	80Bも可
シャープ	MZ-1F07 158,000円	5	2	2D 320K×2	FD本体に付属	FD本体に付属	

シャープ X1シリーズ

メーカー名	型版／価格	サイズ	ドライブ数	形態・容量	インターフェース	接続ケーブル	その他
シャープ	CZ-501F 129,800円	5	2	2D 320K×2	FD本体に付属	FD本体に付属	
シャープ	CZ-300F 79,800円	3	1	2D 320K	FD本体に付属	FD本体に付属	
シャープ	CZ-51F 39,800円	5	1	2D 320K		FD本体に付属	Turbo増設用
シャープ	CZ-31F 59,800円	3	1	2D 320K		FD本体に付属	X1D増設用
ニデコ	NH-200F-MX 119,800円	5	2	2DD 0.5M×2	FDC-X01 19,800円	M01 8,000円	I/Oポート CZ-8EP必要

東芝 パソピア7

メーカー名	型版／価格	サイズ	ドライブ数	形態・容量	インターフェース	接続ケーブル	その他
東芝	PA7232 69,800円	3	1	1D 140K	FD本体に付属	FD本体に付属	
東芝	PA7207 79,000円	5	1	1D 140K	FD本体に内蔵	FD本体に付属	
エプソン	TF-10(シングル) 85,000円	5	1	2D 320K		＃427 8,000円	
エプソン	TF-10(デュアル) 125,800円	5	2	2D 320K×2		＃427 8,000円	
東芝	PA7221 158,000円	5	2	2D 280K×2	FD本体に内蔵	FD本体に内蔵	

NEC(ホームエレ) PC-6001/mkII

N E C	PC-60M31 52,800円	3.5	1	1D 143K	PC-6011 19,800円	FD本体 に付属	mkIIはインターフェース不要
N E C	PC-6031 89,800円	5	1	1D 143K	PC-6011 19,800円	FD本体 に付属	mkIIはインターフェース不要
N E C	PC-6032 59,800円	5	1	1D 143K	不要	FD本体 に付属	
N E C	PC-6031SR 59,800円	3.5	1	1DD 320K	不要	FD本体 に付属	PC-6001 mkIISR用

NEC(ホームエレ) PC-8001/mkII

エプソン	TF-10(シングル) 89,000円	5	1	2D 320K	#9000 15,000円	#9000 に付属	mkIIはインターフェース不要
関東電子	K-305PC 128,000円	5	2	2D 320K×2	不要	K-305-02 PC-8001 mkII 5,000円	8001は I/Oポート (13,600円) 必要
エプソン	TF-10(デュアル) 129,000円	5	2	2D 320K×2	#9000 15,000円	#9000 に付属	mkIIはインターフェース不要
ニ デ コ	NH-200F-PC 147,000円	5	2	2DD 0.5M×1	8001は I/Oポート PC-8033	P01 PC-8001mkII 5,000円	
N E C	PC-80531 168,000円	5	2	2D 320K×2	PC-8013 など 89,800円	PC-8898 7,500円	mkIIはインターフェース不要
エプソン	TF-50 180,000円	5	2	2HD 1M×2	#9060 20,000円	FD本体 に付属	8001は不可
I・Oデータ機器	PFD-8E 208,000円	8	2	2D 1M×2	PIO-8100 25,000円	FD本体 に付属	8001は不可
N E C	PC-8881 442,000円	8	2	2D 1M×2	不要	FD本体 に付属	8001は不可

NEC(ホームエレ) PC-8801/mkII

エプソン	TF-10(シングル) 89,000円	5	1	2D 320K	不要	#412 5,000円	PC-8801 のみ
アイテム	Disk mate 80E-1 108,000円	5	2	2D 320K×2	FD本体 に内蔵	CBL-2 5,000円	PC-8801 のみ
関東電子	K-305PC 128,000円	5	2	2D 320K×2		K-305-02 5,000円	PC-8801 のみ
エプソン	TF-10(デュアル) 129,000円	5	2	2D 320K×2	不要	#412 5,000円	PC-8801 のみ
N E C	PC-80531 168,000円	5	2	2D 320K×2	不要	FD本体 に付属	PC-8801 のみ
エプソン	TF-50 180,000円	5	2	2HD 1M×2	#9060 20,000円	FD本体 に付属	
I・Oデータ機器	PFD-8E 208,000円	8	2	2D 1M×2	P10-8100 25,000円	FD本体 に付属	
アイテム	Disk-PC-16204B 228,000円	8	2	2D 1M×2	16901A 24,000円	FD本体 に付属	
N E C	PC-8881 442,000円	8	2	2D 1M×2	不要	FD本体 に付属	9801も可

NEC(ホームエレ) PC-9801/E/F

エプソン	TF-10(シングル) 89,800円	5	1	2D 320K	不要	#412 5,000円	
アイテム	Disk mate 80E-1 108,000円	5	2	2D 320K×2	FD本体 に付属	CBL-2 5,000円	
関東電子	K-305PC 128,000円	5	2	2D 320K×2		K-305-02 5,000円	9801のみ
エプソン	TF-10(デュアル) 129,000円	5	2	2D 320K×2	不要	#412 5,000円	
N E C	PC-80531 168,000円	5	2	2D 320K×2	不要	FD本体 に付属	
エプソン	TF-50 180,000円	5	2	2HD 1M×2	PC-9801-15 28,000円	FD本体 に付属	9801はインターフェース不要
N E C	PC-9831-MW 180,000円	5	2	2HD 1M×2	PC-9801-15 28,000円	FD本体 に付属	9801はインターフェース不要
N E C	PC-9831-4W 198,000円	5	2	2DD 0.5M×2	PC-9801-08 29,000円	FD本体 に付属	Eはインターフェース別
I・Oデータ機器	PFD-8E 208,000円	8	2	2D 1M×2	PIO-9100 27,000円	FD本体 に付属	
アイテム	Disk-PC-16201B 198,000円	8	2	2D 1M×2	不要	FD本体 に付属	9801専用
N E C	PC-9881K 320,000円	8	2	2D 1M×2	不要	FD本体 に付属	9801はインターフェース不要

日立 S1

日 立	MPF-511 70,000円	5	1	2HD 1M	不要	不要	S1/30用 増設ドライブ
エプソン	TF-10(シングル) 85,000円	5	1	2D 320K	MP-1870 17,500円	#429 5,000円	
エプソン	TF-10(デュアル) 125,800円	5	2	2D 320K×2	MP-1870 17,500円	#429 5,000円	
日 立	MP-3560 148,000円	5	2	2D 320K×2	MP-1870 17,500円	FD本体 に付属	レベル3, 要MP-802A
日 立	MPF-510S 3月発売予定	5	2	2HD 1M×2	MPC-FL03 3月発売予定	MPC-FL03 に付属	S1/10, 20用
日 立	MP-3660 388,000円	8	2	2D 1M×2	MP-1806+ MPC-EX025 32,500円	FD本体 に付属	S1/10, 20用
日 立	MP-3660 388,000円	8	2	2D 1M×2	MPC-FL01 3月発売予定	FD本体 に付属	S1/30, 40用

富士通 FM-7/NEW7

エプソン	TF-10(シングル) 85,000円	5	1	2D 320K	#9040 12,000円	#9040 に付属	
エプソン	TF-10(デュアル) 125,800円	5	2	2D 320K×2	#9040 12,000円	#9040 に付属	
富 士 通	MB27611 128,000円	5	2	2D 320K×2	MB22407 14,800円	MB22407 に付属	
関東電子	K-305FM 128,000円	5	2	2D 320K×2	K-305-12 13,800円	K-305-03 4,000円	
ニ デ コ	NH-2000F-FM 138,000円	5	2	2DD 0.5M×2	FDC-F01 14,800円	FDC-F01 に付属	
アイテム	Disk mate 80E-2 98,000円	5	2	2D 320K×2	FMセット 12,000円	CBL-4 5,000円	
アイテム	Disk mate M10-2 69,800円	5	1	2D 320K	FMセット 12,000円	CBL-4 5,000円	
富 士 通	MB27631 85,000円	3.5	2	2D 320K×2	MB22407 14,800円	MB22407 に付属	

富士通 FM-77

富 士 通	MB27612 118,000円	5	2	2D 320K×2		MB26521 8,000円	
富 士 通	MB27621 188,000円	5	2	2DD 0.5M×2		MB26526 8,000円	
富 士 通	MB27613 350,000円	8	2	2D 1M×2	MB22454 28,000円	MB26526 8,000円	

MSX

ミ ツ ミ	QDM-01 34,800円	QD	1	QD 64K×2	FD本体 に付属	FD本体 に付属	
三 洋	MFD-35 89,800円	3.5	1	1DD 360K	FD本体 に付属	FD本体 に付属	
東 芝	HX-F100 89,800円	3.5	1	1DD 360K	FD本体 に付属	FD本体 に付属	ブランクディスク1枚付
ソ ニ ー	HBD-50 89,800円	3.5	1	1DD 360K	FD本体 に付属	FD本体 に付属	
ソ ニ ー	HBD-100 49,800円	3.5	1	1DD 360K	FD本体 に付属	FD本体 に付属	HB-701 専用

※おわびと訂正……2月号「周辺機器使いこなしマニュアル」の記事の中で，35ページのビクターのデータレコーダHC-R105の価格は，19,800円の誤りです。訂正するとともに，おわびいたします。

MSXもFD時代に！ ソニーからFD内蔵機HB-701FD発売！

ついにフロッピ・ディスク・ドライブを内蔵したMSXパソコンが登場しました。

それが，ソニーから発売されているMSXパソコンHiTBiTシリーズのニュー・モデル〝HB－701FD(価格148,000円)〞なのです。

HB－701FDは，本体内に，3.5インチ・マイクロ・フロッピ・ディスク・ドライブを搭載しています。容量は360Kバイトで，5インチ・ミニ・フロッピ並，もしくは，それ以上の容量（両面倍密度）となっています。そのため，より高度なプログラムや，高速アクセスが楽しめます。

また，フロッピ・ドライブなしのHB－701(価格99,800円）では，専用の3.5インチ・マイクロ・フロッピ・ディスク・ドライブ〝HBD-100〞を増設することで，HB-701FDにシステム・アップさせることが可能です。

TV，ビデオ映像とのおもしろ機能付き

では，HB－701FDのその他主な特徴を紹介していくことにしましょう。

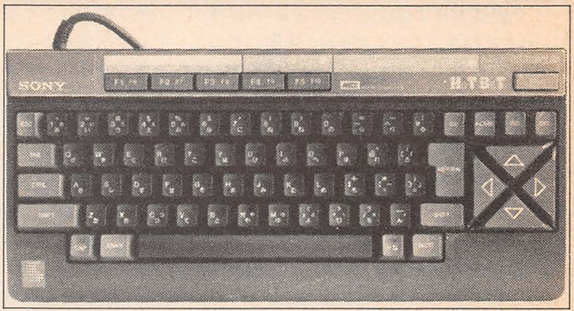
このMSXパソコンは，AV時代のパソコンらしく，TVやビデオ機器などの映像と，パソコンで作成した画面を合成するスーパー・インポーズさせることができます。さらに，それを別のビデオで録画することもできるのです。

これを利用して，オリジナル・ビデオのタイトルを本体内蔵のHiTBiTアートで作り，撮影したビデオ映像とスーパー・インポーズさせて，再び録画すれば，プロ顔負けの作品ができてしまいます。

AV機器もコントロール可能

さらに，AV機器をコントロールする機能も内蔵していて，テレビ，ビデオ，オーディオの音量調節や，チャンネル切換なども思いのままに操れます。

赤外線入力もOK！だから，ワイヤレス・ジョイ・スティックの使用も可能です。



▲セパレート型の本格的なキーボード

しかも，キー・ボードはセパレート・タイプで，本体のフロント・パネルはAV機器と並べても，マッチする，スマートなスタイルなのです。

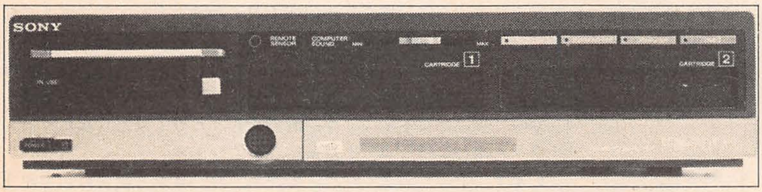
2スロット，RAM64Kバイトの本格派

ゲーム・カートリッジを差し込んだりするスロットは，二つ装備されているので，カートリッジ・プレイも多彩です。また，RAMはフル実装の64Kバイト。メモリの残りを気にすることなく長いプログラムも安心して作れますね。

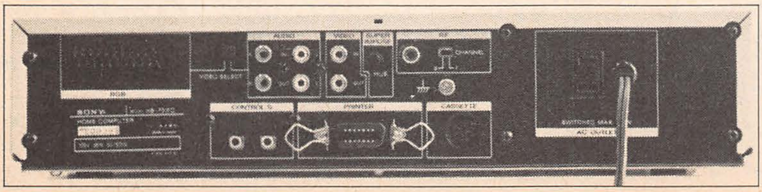
アナログRGB対応で鮮明画像

画像出力は，アナログRGB出力つきですから，今，話題のニューメディア対応テレビや，パソコン専用モニタで鮮明に表示できます。スーパー・インポーズも，より美しい，きれいな画像で楽しめます。

このHB-701FDと組合わせて使えるAV機器は，ソニーのミニコンポ〝リバティCDシリーズ〞のAV9W／7／7W／5W／5，VTRではSL-HF355，プロフィール(モニタ)との組合わせでSL－HF300，SL－HF900などがあり，パソコンを中心とした，NEW MEDIAコンポを組上げることが可能です。



▲スマートなフロント・パネル。左側に3.5インチFDが入る



▲豊富なコネクタが用意された後部左上にアナログRGB，中央にはオーディオ，ビデオの入出力やスーパーインポーズ調節，中央下にはS端子，プリンタ，カセット端子がある

■主な仕様

▶**メモリ**：ROM32KB（BASIC）＋16KB(内蔵ソフト)，RAM64KB▶**キーボード**：セパレート・キーボード，フル・ストローク▶**CRTインターフェース**：アナログRGB入出力，コンポジット入出力，RF出力内蔵▶**その他**：カートリッジ・スロット2基，3.5インチ・マイクロ・フロッピ内蔵（HB－701FD），赤外線リモコン受光窓内蔵，カセット・インターフェース，プリンタ・インターフェース内蔵，ジョイスティック端子2個，ステレオ入出力端子▶**寸法**：幅355×奥行325×高さ79mm

FDメーカー資料請求先

■**フロッピ・ドライブ関係**

▶**アイテム**：〒251 神奈川県藤沢市南藤沢8－1－202

▶**エプソン販売**：〒160 東京都新宿区西新宿2－4－1新宿NSビル11階

▶**関東電子(ミツミ)**：〒101 東京都千代田区外神田2－15－2

▶**ニデコ**：〒101 東京都千代田区神田松永町1宮沢ビル内システム・コンピュータ営業部

▶**I・Oデータ機器**：〒920 石川県金沢市高岡町7－22

▶**富士通／NEC／シャープ／東芝／日立／ソニー／サンヨー**については42ページを参照してください。

■**ディスケット関係**

▶**東京フロッピーディスク**：〒101 東京都千代田区神田小川町3－2

▶**化成バーベイタム**：〒104 東京都中央区銀座5－13－12

▶**住友スリーエム**：〒158 東京都世田谷区玉川台2－33－1磁気製品事業部

▶**日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座3－3－1営業本部

▶**日本メモレックス**：〒103 東京都中央区八重洲1－7－20

▶**富士写真フィルム**：〒106 東京都港区西麻布2－26－30磁気材料営業部

▶**日本コロムビア**：〒107 東京都港区赤坂4－14－14

●

ディスケットの種類などは，各社のカタログにもわかりやすい説明がしてあります。資料を請求するときは，目的の製品名と「マイコンBASIC係」と書いてハガキを送ってください。

NEW MEDIA 時代を拓く! ビデオディスク・プログラム・コーナー

今回は1月号(227ページ)と2月号(39ページ)で紹介したプログラムが実際にどのようにビデオディスク・プレーヤを操作しているか，BASICのコマンドごとにみていきますが，その前に，簡単にレーザーとVHD方式のビデオディスクプレーヤの記録原理と再生原理，使い勝手について説明してみます。

レーザー方式のしくみ…

レーザー光で記録し，レーザー光で再生するシステムです。

第1図は，記録（カッティング）する装置の構成で，レーザー光線の変化が，〝ピット〟と呼ばれる穴として記録されます。

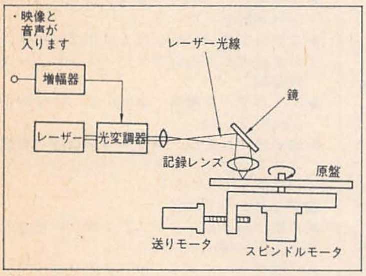
第2図は，再生方法で，ピットにより，レーザーの反射光が変化し，元の情報を取り出します。針を使わない非接触方式なのでディスクの磨耗はまったくなく，ディスクの寿命は半永久的です。

VHD方式のしくみ…

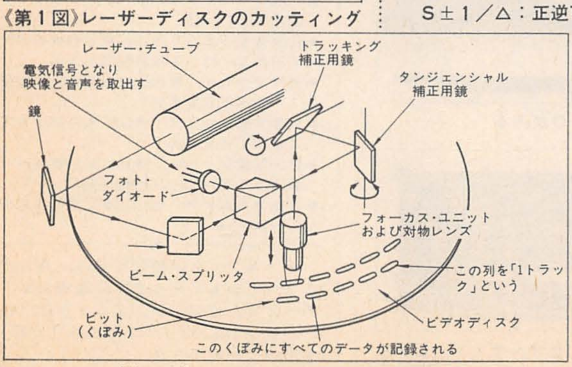
第3図は，原盤カッティング装置の構成で，2分割されたレーザーは，情報信号とトラッキング信号で変調され，原盤に2列にならんだピットとして記録されます。

第4図は，ディスクから信号を読取る針の部分の拡大図で，ディスクに，面接触した再生針から再生を行ないます。しかし，ディスクの表面は平担で，溝はないので，再生針が正しく情報ピット列をトレースするように，トラッキング信号により補助ピット列があります。VHDでは，レーザー方式と異なり，ピットを電気容量の変化として読み取ります。

両方式とも，溝をトレースする方式のため，ランダム・アクセスを行なうことができるのです。



《第1図》レーザーディスクのカッティング



《第2図》レーザーディスクの信号読取り

MSX拡張プロセッサ 〝ER-101〟(レーザー)の場合…

CALL REMOTE(0, "␣")

␣の文字でプレーヤをコントロールします。

P：プレイ　対物レンズは，トラックのとおりにトレースすることにより，ノーマルの速度で再生されます。

S：コマ送り　同じトラックを再生し続け，実行されるごとに，1トラックずつ対物レンズが進みます。

S－：逆コマ送り　Sと同じですが，対物レンズはもどります。

T，T－：正，逆三倍速　対物レンズは，3トラークごとに進むため，3倍の速度で再生されます。

VHDインターフェース IF-7900の場合

CALL VP("␣")

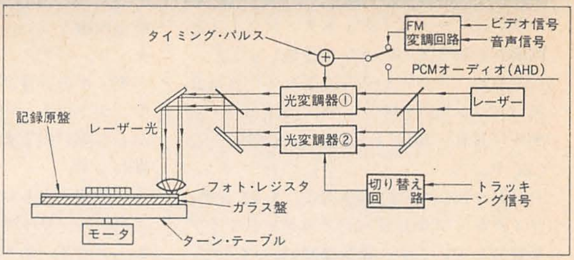
␣の文字でプレーヤをコントロールします。

S±△(△は数字)：正逆可変倍速再生
△のトラックずつ針が動くため，△倍の速度で再生されます。ただし△は，あらかじめ，定められた数だけです。

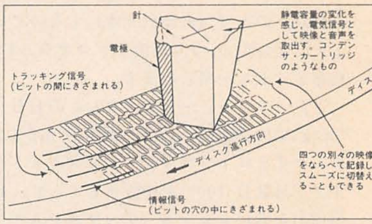
S±1／△：正逆可変速スロー再生　30分の△秒ごとに1トラック進むかバックします。そのためスローで再生されるわけです。

P：再生　1トラックずつの正常な再生になります。

これらのコマンドで，ハード（ビデオディスク）の内部のマシンが忠実に動いてくれるわけです。



《第3図》VHDディスクのカッティング



《第4図》VHDディスクの信号読取り

コンピュータによるソフトウエアとハードのダイナミックな結合がビデオディスクでは楽しめることがおわかりいただけたことでしょう。

待たれる各機種用インターフェースの登場

新コーナーとしてスタートした「ビデオディスク・プログラム」ですが，残念ながらすべてのパソコンがビデオディスクに対応しているわけではありません。

現在のところ，レーザー方式では，MSX対応パソコンの特定機種に，パイオニアから発売されている〝ER－101〟と，レーザー・ビデオディスク・プレーヤが必要になります。

VHD方式では，シャープの〝X－1〟＋アダプタの〝VO－20PC〟，それに〝VHD PC〟という表示のあるVHDビデオディスク・プレーヤの組合わせか，ビクターの〝IF－7900〟カートリッジ＋同社の〝HC－6〟，〝HC－7〟MSXパソコン，それに〝VHD PC〟という表示のあるビデオディスク・プレーヤの組合わせという，両方式共きわめて限定されたハードが対象になっています。

そのため，パソコンと組合わせて使うソフトは，まだまだこれから……という状態です。しかし，ビデオテープではマネのできない，映像のランダム・サーチ機能という強力な機能を持つビデオディスクだけに大きな期待が寄せられます。

1人でも多くのユーザーを増やすためにも，また，1日も早いNEW MEDIA時代を拓くためにも，主力パソコンに対応したインタフェースを発売してもらいたいものです。

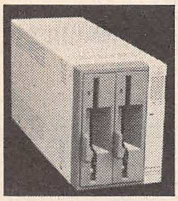
日立フロッピ・ディスクMPF-510SとOS-9が3月に登場!!

高密度フロッピ・ディスクのMPF-510Sは，1Mバイトを2基内蔵の大容量型ディスクです。従来の両面倍密度320Kバイト×2基に比べると，実に3倍の容量を持っています。

さらに，薄形ドライブの採用で，小型軽量化を実現しています。

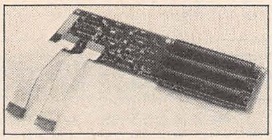
《仕様》

記憶容量：2,050Kバイト／ドライブ数：2ドライブ／シリンダ数：77シリンダ／サイド数：2サイド／セクタ数：26セクタ／転送速度：500Kビット秒



▲MPF-510F

ＯＳ－９は，Ｓ１用として，128Kバイト以上の増設ＲＡＭカードといっしょに使用します。特徴は，マルチ・ウインドウの各ウインドウが上下左右にスクロール可能，1プロセスごとに64Kバイトのユーザー空間をサポート，最大512Kバイトまでメモリ拡張が可能，カナ漢字変換ユーティリティをソース・プログラムで提供，ＢＡＳＩＣ－09のサポートーなどがあげられます。



▲OS-9

★ポスター・プレゼント★

右のポスターを，20名にプレゼントします。編集部「H2ポスタープレゼント」係まで。しめ切りは，2月28日です。



情報処理技術者用 カシオFX-780Pが新発売！

ポケット・コンピュータの進歩には，めざましいものがあります。カシオより2月下旬に発売されるＦＸ－780Ｐは，情報処理技術者試験で使用されるＣＡＰ－Ｘに準じたアセンブリ言語が搭載になりました。

さらに，65の関数キーが独立してるのも，特徴のひとつです。

本体は二つ折りのコンパクト・サイズで，価格は22,800円と低価格です。

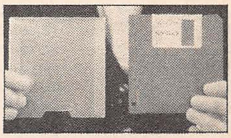
主な特徴は，①アセンブリ言語搭載で情報処理技術者試験に対応，②65の独立関数キーで２変数統計が可能，③ＰＢ－100/400のＢＡＳＩＣと互換性をもつ，④ノン・プログラムでデータ・バンクが可能，⑤数式だけのメモリ・セットが可能，⑥24桁の大型ドット・マトリクス液晶表示の採用，⑦二つ折りの本体は，ハード設計で持ち運びが楽になったーなどです。



▲FX-780P

DENONから3.5/5インチフロッピ・ディスク新発売

ＤＥＮＯＮから，3.5インチフロッピ・ディスクが発売になりました。ＭＦ２Ｄは両面倍密度で1,350円，ＭＦ１ＤＤは片面倍密度倍トラックで1,350円，ＭＦ２ＤＤは両面倍密度倍トラックで1,750円です。いずれも５枚ワンパックで，ディスケット・カバーつきです。なお，５インチのＭＺＨＤ-256は両面高密度で2,300円。3月1日に発売です。



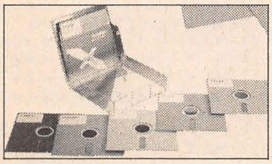
▲ディスク・カバー



▲パッケージ

これはカラフルな東京フロッピーディスクのFD

ゲームから実務まで，フロッピ・ディスクの使いわけは，とても面倒なもの。そんなときにお勧めするのが，この５色フロッピ・ディスク(レッド，ブルー，グリーン，オレンジ，イエロー）です。これだけあれば，ゲーム，家計簿，勉強etc。問い合せは前付カラー26ページをご覧ください。



◀カラフルなFD

ツクモのFINAL-WEAPON

ツクモから発売の「ＦＩＮＡＬ－ＷＥＡＰＯＮ」は，すべてのＮ－ＢＡＳＩＣテープ版ソフト（1984年10月19日以前に発売のものに限る)を，ＤＩＳＫ版に作り変えてしまうという新製品です。

対応機種は，ＰＣ－8001/mkII/8801/mkIIです，なお，ＰＣ－8001の場合は，ＰＣ－8012とＲＡＭカードが必要です。価格は，7,500円です。



アイセルからソフト10本プレゼント!!

アイセル株式会社から，本誌233ページの広告で紹介された「パイプコネクション」ゲーム（写真）を10本，読者のみなさんにプレゼントします。「ＢＭソフトプレゼント希望」と書いて，広告のアイセル株式会社までお送りください。





で・ば・ぐ

★２月号139ページのＸ１用「No.１ ＳＯＣＣＥＲ」のプログラム・リストに誤りがありました。

240……ＰＲＩＮＴ″を

240……ＲＲＩＮＴ″ 「␣␣␣␣␣␣␣␣␣″」

と訂正してください。

★２月号148ページのＰＣ－1245／51用「柿取り」の原稿に誤りがありました。

ＰＣ－1251の人は，800行と880行のＣＡＬＬ文を取ってください。

➡２月号プレゼント当選者発表⬅

★ゴーストバスターズ・バッジ(ポニカ)

山形県飽海郡・高橋　司／福島県伊達郡・佐藤敏明／東京都田無市・佐藤一郎　他７名

プレゼント当選者発表　★ぺったんピュー・セット(サン電子)：北海道江別市・杉村克己／宮城県栗原郡・菅原広喜／埼玉県鴻巣市・北川泰行／福井県・吉村正照／大阪府東大阪市・永井麻紀／山口県豊浦郡・伊藤浩二　他14名

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……………表2，前付カラー1～5
NEC……………前付カラー6～9
富士通……………前付カラー10～11
松下……………前付カラー12～14
東芝……………前付カラー15，17
カシオ……………前付カラー16
ヤマハ……………前付カラー18～19
ソニー……………前付カラー24～25
日立……………表4

周辺機器

東京フロッピー……………前付カラー26
ミツミ電機……………中付9

ソフトハウス

スーパーソフト・コーナーに掲載

ポニー……………カラー2，4
ストラットフォード……………カラー3
ソフトプロ……………カラー5
ハドソン……………カラー6～9
コンプティーク……………カラー10～13
エニックス……………カラー14～15
ニデコ……………カラー16
バンダイ……………カラー17
T＆E……………カラー18～19
ビクター音産……………カラー20～21
マイクロキャビン……………カラー31
コナミ……………カラー32
アイセル……………後付 233
キャリーラボ……………表3

マイコンショップ

北海道・東北 ――――
オリエンタルパソコンショップ……………中付14
庄子デンキ……………後付 242
関東・甲信越 ――――
九十九……………前付カラー22～23
東映無線……………中付1
トヨムラ……………中付4～5
マイコンメイト……………中付6～7
アコリット……………中付8
マツモト電器……………中付10
シスペック……………中付12～13
ニューライフタカハシ……………中付14
関口電機……………中付15
ジャスコ……………中付16
ICランドラスター……………後付 235
マリちゃんのマイコンショップ…後付236～237
AVCフタバ……………後付 238
日本マイコン流通……………後付239～241
東海 ――――
シグマ……………中付14
岐阜マイコンセンター……………中付14
パスカル2……………後付 234
関西 ――――
J＆P……………前付カラー20～21
わんだ～らんど……………中付2～3
OAセンターヒロケン……………中付14

その他

エイエスティ総研……………中付11
シーレックスサングラス……………中付15
実務教育……………後付 232

自社広告

パソコン移植テクニック……………前付カラー27
月刊ラジオの製作……………前付カラー28
マイコンBASICマガジンデラックスV 前付カラー29
受験マニュアル……………前付カラー30
月刊マイコン……………前付カラー31
ナムコ　ト他MSXソフト……………カラー22～30
DEMPAマイコンソフト取扱一覧表…後付228～231

★パソコンメーカー カタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12　日本IBM㈱宣伝JX係　「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……………166,000円(JX1)

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……………79,800円(711)
MZ－1500……………89,800円
MZ－2200……………128,000円
MZ－5501……………218,000円
MZ－5511……………288,000円
MZ－5521……………388,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22　シャープ㈱電子機器システム機器営業部　「マイコンBASIC」係
X1C……………119,800円
X1Cs……………119,800円
X1Ck……………139,800円
X1D……………198,000円
X1turbo……………248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……………17,800円
PC－1250……………22,800円
PC－1251……………29,800円
PC－1255……………35,800円
PC－1401……………29,800円
PC－1402……………34,800円
PC－1260……………29,800円
PC－1261……………39,800円
PC－1500……………59,800円
PC－1501……………64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12　京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………49,800円
M5Pro……………39,800円
M5Jr.……………29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10　日本電気NECパソコンインフォメーションセンター　「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……………84,800円
PC－6001mkIISR……………89,800円
PC－6601……………143,000円
PC－6601SR……………155,000円
PC－8001mkII……………123,000円
PC－8001mkIISR……………108,000円
PC－8801mkII……………168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR…168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……………215,000円(E)
PC－100……………558,000円(モデル10)
PC－2001……………59,800円
PC－8201……………138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5…118,000円
MB－H1(MSX)……………62,800円
MB－H1E(MSX)……………54,800円
MB－H2(MSX)……………79,800円
MB－S1……………128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1(古河総合ビル)富士通㈱半導体統括営業部販売推進部　「マイコンBASIC」係
FM－7……………126,000円
FM－11……………298,000円(AD2)
FM－8……………218,000円
FM－X(MSX)……………49,800円
FM－NEW7……………99,800円
FM－77……………198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28　キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……………378,000円
V－10(MSX)……………54,800円
V－20(MSX)……………64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部　「マイコンBASIC」係
パソピア5……………99,800円
パソピア7……………119,800円
パソピア16……………398,000円
パソピアミニ……………54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……………65,800円(64K)
HX－20／21／22(MSX)……79,800円(21)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1　情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……………54,800円
JR－200……………79,800円
JR－300……………159,000円
JR－800……………128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業㈱情報機器部　「マイコンBASIC」係
CF－2000(MSX)……………54,800円
CF－2700(MSX)……………59,800円
CF－3000(MSX)……………79,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2－6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部　「マイコンBASIC」係
PB－100……………14,800円
PB－200……………14,800円
PB－300……………29,800円
PB－400……………17,800円
PB－401……………15,800円
PB－500……………24,800円
PB－700……………34,800円
FX－710P……………17,800円
FX－750P……………24,800円
FX－801P……………69,800円
FP－200……………69,800円
FP－3000……………148,000円(タイプ1)
PV－2000……………29,800円
PV－7(MSX)……………29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80　エプソン㈱宣伝部　「マイコンBASIC」係
HC－20……………138,000円
HC－40……………128,000円
HC－88……………298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部　「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱　国内営業本部　「マイコンBASIC」係
SMC－777……………148,000円
SMC－777C……………168,000円
HB－55(MSX)……………54,800円
HB－75(MSX)……………69.800円
HB－101(MSX)……………46,800円
HB－701(MSX)……………99,800円
HB－701FD(MSX)……………148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……………29,800円
SC－3000H……………33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……………59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25　情報機器事業部業務課　「マイコンBASIC」係
PHC－10……………24,800円
PHC－20……………47,800円
PHC－25……………69,800円
PHC－30(MSX)……………64,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY10(MSXライトペン付)…74,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部　「マイコンBASIC」係
MULTI8……………123,000円
ML－8000(MSX)……………59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……………54,800円
ML－F120(MSX)……………64,800円
ML－F120D(MSX)……………74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造㈱ AY－XI係　「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX)……………49,800円
YIS－503(MSX)……………64,800円
CX－5(MSX)……………59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM　「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……………59,800円
HC－6(MSX)……………64,800円
HC－7(MSX)……………84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号　パイオニアカタログセンター　「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……………89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課　「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……………146,500円
PCT－55(テレビ＋キーボードMSX)……………138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60　任天堂㈱　「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

We Love MSX! We

MSX 特選セット

★日立 MB-H2 (RAM64K)

ステレオカセットデッキ搭載
内蔵ソフトも一段と充実

ビデオ端子付リモコンテレビ(C14-VX)￥69,800



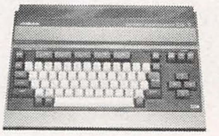
本体(MB-H2)…………￥79,800
ビデオ端子付リモコンテレビ
(C-14VX)………………￥69,800
ジョイスティック(PCT-5
(PCT-50 2本)…………￥ 7,000
合計 ￥156,600
↓
わんだ〜らんど特価￥136,000

30回払の例
頭金￥0
初回￥7,600
残 ￥5,600
×29回

★ビクターHC-7"iO"

スーパーインポーズ機能内蔵
アナログRGB対応 拡張自在の2スロット (RAM64K)

本体(HC-7)………………￥84,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)…￥69,800
データレコーダ(SDC-500)……￥14,300
ジョイスティック(PCJ-50 2本)……￥ 7,000
ゲームソフト(カートリッジ版)………￥ 4,800
ゲームソフト(テープ版)………￥ 2,800
合計 ￥183,500
↓
わんだ〜らんど特価￥160,000



36回払の例
頭金￥0
初回￥8,500
残 ￥5,700
×35回

★SONY HiT BiT HB-701FD (RAM64K)

セパレート型の本格派パソコン 3.5インチフロッピードライブ1基内蔵
本体からテレビ、オーディオのコントロールができるAVコントロール機能

本体(HB-701FD………￥148,000
ビデオ端子付リモコンテレビ(C14-VX)…￥ 69,800
ゲームソフト(黄金の墓)フロッピー版…￥ 6,200
合計 ￥224,000
↓
わんだ〜らんど特価￥194,000



36回払の例
頭金￥0
初回￥7,200
残 ￥7,000
×35回

★東芝HX-21"PASOPIA IQ" (RAM64K)

本体(HX-21)……………￥79,800
AV HiT端子付テレビ(KV-14G11)…￥59,800
接続ケーブル(VMC-611MS￥ 1,500
データレコーダ(SDC-500)……￥14,300
合計 ￥155,400
↓
わんだ〜らんど特価￥132,000

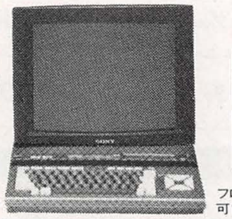


30回払の例
頭金￥0
初回￥5,500
残 ￥5,500
×29回

日本語ワープロソフト内蔵

ソニーHB75

本体(HB75)…………………￥69,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)…￥69,800
データレコーダ(SDC-500)……￥14,300
ジョイスティック(2本)…………￥ 7,000
ソフト(2本)…………………￥ 5,600
合計 ￥166,500
↓
わんだ〜らんど特価￥140,000



36回払の例
頭金￥0
初回￥7,000
残 ￥5,000
×35回

フロッピー直接接続可能!!実力派64KB

ヤマハYIS-503

本体(YIS-503)……………￥64,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)…￥69,800
プレイカードセット(ZPA-01)……￥12,800
合計 ￥147,400
↓
わんだ〜らんど特価￥124,000



30回払の例
頭金￥0
初回￥7,100
残 ￥5,100
×29回

RFコンバータ、シングルカートリッジアダプター付

サンヨーMPC-11 3台限り わんだ〜らんどお買得セット

本体(MCP-11)……………￥99,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)…￥69,800
データレコーダ(SDC-500)……￥14,800
ジョイスティック(2本)…………￥ 7,000
合計 ￥191,400
↓
わんだ〜らんど特価￥156,000



36回払の例
頭金￥0
初回￥6,100
残 ￥5,100
×35回

コンピュータグラフィックが手軽に描ける

ビクターHC-6"iO" 5台限り (RAM32K) わんだ〜らんどお買得セット 20%引

本体(HC-6)………………￥64,800
ビデオ端子付リモコンテレビ
(C14VX)…………………￥69,800
データレコーダ(SDC-500)￥14,300
ジョイスティック…………￥ 7,000
合計 ￥155,900
↓
わんだ〜らんど特価￥126,000



30回払の例
頭金￥0
初回￥6,700
残 ￥5,200
×29回

わんだ〜らんどニュース

ただ今、会員募集中!!
わんだ〜らんどCLUB
入会金3000円(期間は一年間)を住所、氏名、年令、TEL番号、パソコン歴、使用中の機種を明記の上、**現金書留**で下記の住所までお送り下さい。

特典
○ソフトの3%割引
○ハード・周辺機器の特別割引
○限定製品の優先購入
○最新、お買得情報を満載したわんだ〜らんどニュース無料配布、さらに、
ソフト&ハードを3万円以上購入方には、ソフトの5%割引など、さらにお得な特別会員(永久会員)に自動的に登録。現在一周年記念感謝セールとして特別会員入会の方にはROMカートリッジ(4800円)を1本プレゼント中。パソコンフリーク達と末長くお付合いしたいからアフターサービスも万全。

わんだ〜らんどMSX SOFT TOP10

12/15〜1/4

①ロードランナー
②スカイジャガー
③ちゃくんぽっぷ
④フラッピーリミテッド
⑤続、黄金の墓
⑥マッピー
⑦デゼニランド
⑧ハイピーオリンピックI
⑨フロントライン
⑩ラリーX

通信販売御注文の場合の御注意

●ソフトについては1本に付送料300円です。在庫の有無がありますのでお届け迄2週間前後かかります。
●御注文のさいには必ず、住所、氏名、TEL、注文品を明記して下さい。
●銀行振込の方は、振込後必ず、商品名、住所、氏名をお知らせ下さい。
●商品代金が2万以上の場合は、クレジットをご利用できます。但し20歳以上の方(働いている方)でないと利用できません。
●近畿地区の方のみ学生クレジットも利用できます。

MSX展示品

サンヨー MPC-10"Wavy-10"(32K) 定価79,800→￥40,000(ゲームソフト1本付)
東芝 HX-10DP(64K) 定価￥67,800→￥38,000(ゲームソフト1本付)アンテナ切替器付
ソニー HB-55(新品同様) 定価￥54,800→￥30,000(ゲームソフト1本付)

MSX周辺機機器

プリンター
プロッタ ソニー PPN-C41 定価￥54,800→￥50,000
サーマル ブラザー HR-5X ￥39,800→￥34,000
ドット ブラザー M-1009X ￥49,800→￥44,000
熱転回 ヤマハ PN-01 ￥89,800→￥82,000

拡張RAM
16Kバイト ￥8,000〜￥9,000
64Kバイト ￥19,800

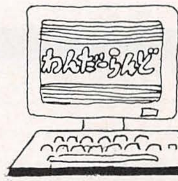
グラフィック
サンヨー ライトペンユニット ￥30,000→￥28,000
カシオ タッチパネル ￥19,800→￥17,000
日立 タブレット ￥19,800→￥18,000

データレコーダ
ビクター HC-R105 ￥19,800→￥17,000
サンヨー MR-33DR ￥12,800→￥12,000
ソニー SDC-500 ￥14,300→￥13,000

フロッピーディスク3.5インチ
ビクター ￥89,800→￥82,000
ソニー HBD-50 ￥89,800→￥83,000(ソフト付)

ワイヤレスジョイスティック(離れた所から操作できる)
ソニー JS75 ￥16,800→￥16,000

ディスプレイ
ソニー CPD-14CD ￥79,800→￥73,000
ソニー KX-13CD1 ￥89,800→￥77,000
ソニー KV-14CP1 ￥99,800→￥90,000
ソニー KV-14G11 ￥59,800→￥50,000
ビクター C14-VX ￥69,800→￥60,000







製品先取り、お支払は1ヶ月後
らくらくローン3回〜36回
注文はコレクトコール(106)で
全商品1年間無料保証
全国無料配達
夜間受付TEL075(313)6958
年中無休

Love Computer!

オール新製品

SONY Hit Bit HB-P100ゲームセット

ゲームの1時停止ポーズボタン付
ゲームがしやすいジョイカーソル付
ゲーム入門ソフト、MSXマニュアル付

品目	価格
(本体)HB-101 (データレコーダ)SDC-500 (ジョイスティック)JS-55	¥79,800
(AV-HIT端子付テレビ)KV-14G11··	¥59,800
(接続ケーブル)VMC-611MS·	¥1,500
(ゲームソフト)ロームカートリッジ·····	¥4,800
(ゲームソフト)テープ版·········	¥2,800
合計	¥148,700

↓
わんだ〜らんど特価¥128,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥5,400
残 ¥4,600×35回

SONY Hit Bit HB-P260 プリンタセット

プリントアウト入門ソフト・ブロッ太ソフト付

品目	価格
(本体)HB-101 (プロッタ・プリンタ)PRN-C41 (データレコーダ)SDC-500	¥118,000
AV-HIT端子付テレビKV-14G11·	¥59,800
(接続ケーブル)VMC-611MS··	¥1,500
(ゲームソフト)カートリッジ········	¥4,800
(ゲームソフト)テープ版········	¥2,800
合計	¥186,900

↓
わんだ〜らんど特価¥162,000

36回払の例
頭金¥0
初回¥7,600
残 ¥5,800×35回



MSX パソコン+データレコーダ

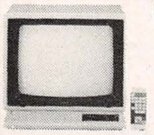
全2ゲームソフト1本付き
ソニーSDC-500

(全て頭金ナシ 20回払の例)

	合計価格	初回	残19回
NEW 日立MBH2(64K) データレコーダ内蔵··	¥ ~~79,800~~	¥4,700	¥5,100
東芝HX-10DP(64K)····	¥ ~~80,600~~	¥4,700	¥4,300
東芝HX10DPN(64K)·····	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
NEW 東芝HX-20(64K)·	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
NEW 東芝HX-21(64K)·	¥ ~~92,000~~	¥5,100	¥5,100
NEW 東芝HX-22(64K)·	¥ ~~102,600~~	¥6,400	¥5,600
※ソニーHB-75(64)K···	¥ ~~82,600~~	¥5,200	¥4,400
ソニーHB-101(16K)···	¥ ~~59,600~~	¥4,700	¥3,100
ソニーHB-701(64K)···	¥ ~~112,600~~	¥6,000	¥6,000
ソニーHB-701FD(64K)···	¥ ~~160,800~~	¥9,400	¥8,600
サンヨーMPC-10(32K)····	¥ ~~87,600~~	¥6,200	¥4,600
サンヨーMPC-11(32K)····	¥ ~~112,600~~	¥7,200	¥6,000
※ビクターHC-6(32K)···	¥ ~~77,600~~	¥4,200	¥4,200
ビクターHC-7(64K)···	¥ ~~97,600~~	¥6,800	¥5,200
ヤマハYIS-503(32K)······	¥ ~~77,000~~	¥4,200	¥4,200
NEW ナショナルCF-2700(32K)	¥ ~~72,600~~	¥3,900	¥3,900
ナショナルCF-3000(64K)·	¥ ~~92,600~~	¥5,100	¥5,100
パイオニア"パルコム"(32K)····	¥ ~~102,600~~	¥6,400	¥5,600
NEW カシオPV-7(8K)···	¥ ~~45,600~~	¥4,800	¥4,400×9

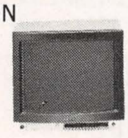
※印の商品は在庫処分品大特価奉仕中。
現金特価はTELにてお問い合わせ下さい(大特価奉仕中)

特選セットテレビ



ビデオ端子付リモコンテレビ
ビクターC-14VX
"Magazine2"
定価¥69,800
(色)レッド、シルバー、ブルー、グリーン、ピンク

ソニー
BLACK TRINTRON
KV-14G11 ¥59,800
テレビの前面で、直接パソコンやビデオがつなげるようにAV(Hit)端子搭載



KV-14G11
※専用接続ケーブルVMC-611MS¥1,500

MSX パソコンお買上げ特典

- **ゲームソフト1本進呈**(セットお買上げの方、)
  ・ヘビーボクシング・リアルテニス・ドラゴンアタック・ボンバーマン各4,800円(ROM版)
- **入門書進呈**(お買上げの方全員)
- **ブランクテープ2本進呈**
- **ソフトカードの発行**(1本に付1点捺印10点で3,000円相当の商品と交換)

◎当店ではMSXソフトの通信販売もしております。リストがありますので100円切手同封の上御請求下さい。

子供から大人迄人気抜群!

任天堂 ファミリーコンピュータ

お買上の方にわんだ〜らんどオリジナルファミコンカセットケースプレゼント中!!

Ⓐベーシックセット

品目	価格
ファミリーコンピュータ	¥14,800
ファミリーベーシック··	¥14,800
データレコーダ·······	¥9,800
合計	¥39,400

↓
わんだ〜らんど特価¥37,000

Ⓑワイルドガンマンセット(目玉商品)

品目	価格
ファミリーコンピュータ	¥14,800
光線銃··············	¥3,000
(ボーガンズアレイ ダックハント ワイルドガンマン)···	¥11,400
合計	¥29,200

↓
わんだ〜らんど特価¥25,000

光線銃+カセット3本
¥14,400
↓
¥12,000

送料着払でお願いします。

新発売 セガSG1000用キーボード新発売!!

品目	価格
本体(SC1000II)···················	¥15,000
キーボード(SK-1100)···············	¥13,800
BASIC(レベルII)··················	¥7,000
ソフト(2本)······················	¥8,600

着脱ジョイパット2個つき 合計 ¥44,400
↓
わんだ〜らんど特価¥39,000
この商品に限り送料ご負担下さい

ハードキータイプの本格派セガSC3000Hセット

品目	価格
(本体)SC3000H····················	¥33,800
BASIC(BASIC-B)···················	¥5,000
ジョイスティック(SJ-300)···········	¥3,000
ソフト(2本)······················	¥8,600

ロードランナーをプレゼント中! 合計 ¥50,000
↓
わんだ〜らんど特価 ¥44,000

画面超高速処理RX-78(ガンダム)セット

品目	価格
本体(RX-78)······················	¥59,800
BASIC(BS-BASIC)··················	¥7,800
ジョイスティック(2本)··············	¥6,800
ソフト(2本)······················	¥13,600
合計	¥88,000

↓
わんだ〜らんど特価¥75,000
ソフトおよび周辺機器は20〜30%引き

豊富な周辺機器でシステムアップ

品目	価格
ソード(M5Jr)·····················	¥29,800
BASIC(G BASIC)···················	¥9,800
ジョイスティック(JS-5)·············	¥3,500
ソフト(1本)······················	¥4,800

ソフトおよび周辺機器は20〜30%引き 合計 ¥47,900
↓
わんだ〜らんど特価¥36,000
M5 ¥49,800→¥36,000

中古及び目玉商品

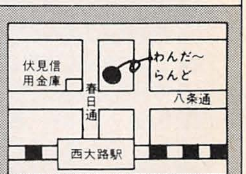
MSX ゼネラルパクソン(展示品)
¥129,800→¥70,000
NEC PC-6001MKII(新品)
ソフト5本付 ¥104,800→¥63,000
バンダイ RX78(新品)
¥59,800→¥48,000
アタリ 2800(ゲームソフト2本付)
(新品) ¥26,600→¥17,000
富士通 FM-7(中古)
¥126,000→¥70,000
以上送料はご負担下さい(全て1年間保証付)。

下取り交換実施中!

MSX パソコン・コンピューターゲームの専門店

■MSXパソコン■コンピューターゲーム■ビデオ

わんだーらんど
WONDERLAND



営業時間 平日10:00〜20:00
日祭日 10:00〜19:00

〒600 京都市下京区七条御所ノ内本町2〜2(下京区八条春日上ル) ☎075(314)5182
振込先 伏見信用金庫西八条支店(普通)355881 FAX075(314)5703

トヨムラ

ろ大売出し実施中!!

よろしく大特価

NEC PC-8801mkII Model10

本体標準価格 168,000

組み合せ例　シャープ 14M511C・実使用2,000文字

大特価　¥180,000

NEC PC-8801mkII Model30

標準価格 ¥275,000

組み合せ例　シャープ 14M522C実使用4,050文字
両面倍密ディスケット10枚

大特価　¥300,000

マイコン用ゲームソフト

各メーカー，各機種用のソフト多数有ります。
店頭においてぜひご覧下さい。
通信販売もご利用下さい。

SHARP X1 turbo Model20

標準価格 CZ-851C ¥248,000
CZ-850D ¥129,800
合計 ¥377,800

大特価販売中!

EPSON RP-80IIK

本体標準価格 ¥119,000

大特価 ¥59,800
(ケーブル・用紙別売)

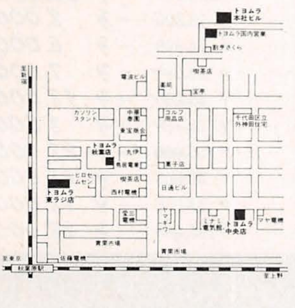
EPSON TF-10FM

本体標準価格 ¥125,800

大特価 ¥89,800
(I/F・ケーブル・システム別売)

☆この他にもマイコン本体・ディスプレイ・プリンター・フロッピー等大特価で販売しております。組み合せも自由です。その他特価品や堀り出し物が出る時もありますので，お近くのトヨムラ各店へどうぞ。

中央店・東ラジ店
秋葉店



店名	〒	住所	電話
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F）	☎052(263)1660
●中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎03(253)5751
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1）	☎03(253)4693
●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6（丸和ビル2F）	☎03(251)1477

広告以外にもマイコン本体，ディスプレイ，プリンター，フロッピー，その他サプライ商品まで多数大特価で販売しております。各メーカーとの組み合せも自由ですので希望の商品をお問い合せ下さい。

申し込み用紙

フリガナ 氏名		年令	才	注文商品名	
住所	〒				
TEL	(　　)			金額	
特価ゲームソフトリスト	1.希望する　2.いらない			送料	
現在お持ちのマイコン機種名				合計	

CAT JAPAN マイコンプラザ

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引より

《マイコンメイト》の特選中古パソコン4機種



FM-8（本体）…………………… ~~¥218,000~~ → ¥48,000



MZ-2000（本体）…………………… ~~¥218,000~~ → ¥58,000



MZ-2200＋データレコーダ ※新品同様… ~~¥147,800~~ → ¥78,000



MZ-721（本体）※新品同様……… ~~¥89,800~~ → ¥28,000

NEC

品名	定価	価格
PC-6001（本体）	~~¥89,000~~	¥22,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	¥28,000
PC-6001MKII（本体）	~~¥84,800~~	¥48,000
PC-8001（本体）	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8001MKII（本体）	~~¥123,000~~	¥58,000
PC-8801（本体）	~~¥228,000~~	¥98,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	¥112,000
PC-9801（本体）	~~¥298,000~~	¥148,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	¥162,000
PC-100モデル10（本体）	~~¥398,000~~	¥238,000
PC-100モデル20（本体）	~~¥448,000~~	¥268,000
PC-100モデル30（本体）	~~¥558,000~~	¥335,000
PC-6042（カラーディスプレイ）	~~¥56,800~~	¥28,000
PC-8048（カラーディスプレイ）	~~¥59,800~~	¥38,000
PC-8049（カラーディスプレイ）	~~¥158,000~~	¥55,000
PC-8050（グリーンディスプレイ）	~~¥29,800~~	¥18,000
PC-MD651（モノクロディスプレイ）	~~¥59,800~~	¥19,800
PC-KD651（カラーディスプレイ）	~~¥198,000~~	¥88,000
PC-8031-IV（フロッピーディスク）	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8031（IW）（フロッピーディスク）	~~¥198,000~~	¥48,000
PC-9831-4W（フロッピーディスク）	~~¥198,000~~	¥128,000
PC-9831-FD4（増設用ドライブユニット）	~~¥80,000~~	¥48,000
PC-98H31（ハードディスク）	~~¥478,000~~	¥188,000
PC-98H32（増設用ハードディスク）	~~¥398,000~~	¥150,000
PC-98H33（ハードディスク）	~~¥448,000~~	¥258,000
PC-8023（プリンター）	~~¥153,000~~	¥58,000
PC-8822（漢字プリンター）	~~¥234,000~~	¥138,000
PC-6011（拡張ユニット）	~~¥19,800~~	¥8,000
PC-6053（ボイスシンセサイザ）	~~¥14,800~~	¥6,000
PC-8833（I/Oポート）	~~¥17,000~~	¥7,000
PC-8045（ライトペン）	~~¥45,000~~	¥18,000
PC-8062（RS232Cケーブル）	~~¥18,700~~	¥8,500
PC-8097（GP-IBインターフェース）	~~¥56,000~~	¥28,000
PC-8206（RAMカートリッジ）	~~¥49,500~~	¥18,000
PS88-1010-2W（ワープロキーボード）	~~¥58,000~~	¥18,000
N5231-10（プリンター）	~~¥198,000~~	¥78,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

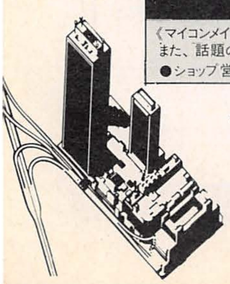
日本初の
中古パソコン
ショップ



話題の新製品も展示・販売

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

●ショップ営業時間 10:30～19:00（水曜定休） ●電話でのご注文は24時間年中無休



CAT JAPAN

《マイコンメイト》

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

富士通　FMシリーズ

FM-16β(FDタイプ)　¥425,000
48回分割　¥10,386　／60回分割　¥8,851

FM-NEW7　¥99,800
48回分割　¥2,439　／60回分割　¥2,078

FM-11〈AD2〉　¥298,000
48回分割　¥6,854　／60回分割　¥5,840

FM-77〈D2〉　¥228,000
48回分割　¥5,572　／60回分割　¥4,749

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801M2　¥415,000
48回分割¥10,142　／60回分割¥8,643

PC-9801F3　¥758,000
48回分割　¥18,524　／60回分割　¥15,786

PC-9801F1　¥328,000
48回分割　¥7,262　／60回分割　¥6,188

PC-9801F2　¥398,000
48回分割　¥8,582　／60回分割　¥7,314

NEC　PC-8000シリーズ

PC-8001mkIISR　¥108,000
48回分割　¥2,640　／60回分割　¥2,250

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801mkIISR/10　¥168,000
48回分割　¥4,106　／60回分割　¥3,499

PC-8801mkIISR/20　¥213,000
48回分割　¥5,206　／60回分割　¥4,436

PC-8801mkIISR/30　¥258,000
48回分割　¥6,305　／60回分割　¥5,373

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6001mkIISR　¥89,800
48回分割　¥2,195　／60回分割　¥1,870

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6601SR(ミスターPC)　¥155,000
48回分割　¥3,788　／60回分割　¥3,228

シャープ　X1ターボシリーズ

CZ-850C(モデル10)/CZ-850D　¥297,800
48回分割　¥7,277　／60回分割　¥6,202

CZ-851C(モデル20)/CZ-850D　¥377,800
48回分割　¥9,232　／60回分割　¥7,867

CZ-852C(モデル30)/CZ-850D　¥407,800
48回分割　¥9,965　／60回分割　¥8,550

シャープ　パソコンテレビX1

X1Cs(CZ-803C/CZ-801D)　¥219,600
48回分割¥5,367　／60回分割¥4,573

X1Ck(CZ-804C/CZ-801D)　¥239,600
48回分割¥5,855　／60回分割¥4,989

CZ-802C/D　¥326,000
48回分割　¥7,967　／60回分割　¥6,789

アコリットマイコン最新カタログ

シャープMZ-1500シリーズ

MZ-1500　¥89,800
48回分割¥2,066　／60回分割¥1,760

MSX特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

メーカー	型名	品名	定価/円	15分割
YAMAHA				
	YIS-503RC(RF-01, CA-01付)		64,800→	4,355
	303	本体	49,800→	3,347
	ZGA-01	グラフィックカードセット	19,800→	1,331
	SRM-01	32KRAM+RGBユニット	12,800→	861
	SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
	SKW-01	漢字ワープロユニット	49,800→	3,347
	YRM-16	漢字住所録	7,800→	524
	PN-01	熱転写プリンタ	89,800→	6,035
	UCN-01	ユニットコネクタ	7,800→	524
ゼネラル	PCT-55(S)		138,000→	9,274
富士通	FM-X		49,800→	3,347
東芝	HX-20		69,800→	4,691
	HX-21		79,800→	5,363
	HX-22		89,800→	6,035
日立	MB-H2		79,800→	5,363
三菱	ML-F120		64,800→	4,355
	ML-F120D		74,800→	5,027
	ML-F110		54,800→	3,683
ソニー	HB-P100(パソコンボ)		74,800→	5,027
	HB-P200(パソコンボ)		118,000→	7,930
松下電器	CF-2700		59,800→	3,800
	CF-3000		79,800→	5,363
三洋電機	MPC-6		55,800→	3,750
	PHC-30		64,800→	4,355
	MPC-10mkII		75,800→	5,094
キャノン	V-20		64,800→	4,355
ビクター	HC-7		84,800→	5,699
パイオニア	PX-7		89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

日立　ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/30　¥198,000
48回分割　¥7,283　／60回分割　¥4,124

MB-S1/40　¥298,000
48回分割　¥7,283　／60回分割　¥6,206

EPSON　HCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,509
HC-41	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,508
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2,392	2,038
TF-15	フロッピィ(シングル)	98,000→	2,254	1,921
TF-15	フロッピィ(デュアル)	138,000→	3,174	2,705
CP-20	カプラ	49,800→	1,145	976

EPSON　QCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II(システム)	日本語ワープロ	795,000→	18,285	15,582
QC-10II(システム)	情報検索部門ワープロ	908,600→	20,898	17,808
QC-10II(システム)	経理部門ワープロ	985,000→	22,655	19,306
QC-10II(システム)	顧客管理ワープロ	905,000→	20,815	17,738
QC-10II(システム)	販売管理部門ワープロ	955,000→	21,965	18,718
QC-10II(システム)	スーパーカルクワープロ	865,000→	19,895	16,954
QC-10II(システム)	データベースワープロ	881,000→	20,263	17,268
QC-10II(システム)	英文ワープロ	987,100→	22,703	19,347
QC-10II(システム)	教育用ワープロ	815,000→	18,745	15,974

EPSON プリンタ/フロッピィディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
RP-80II	ターミナルプリンタ	79,000→	1,817	1,548
RP-80F/TII	ターミナルプリンタ	89,000→	2,047	1,744
RP-100	136桁プリンタ	134,000→	3,082	2,626
FP-80	高速プリンタ	149,800→	3,445	2,936
FP-100	136桁プリンタ	189,800→	4,365	3,720
FP80K	漢字プリンタ	189,800→	4,365	3,720
JP-80	ドットマトリクスプリンタ	158,000→	3,634	3,097
UP-130K(第1水準)	高速・高印字漢字プリンタ	290,000→	6,670	5,684
(第2水準)	高速・高印字漢字プリンタ	310,000→	7,130	6,076
(PC用・第1水準)	高性能漢字プリンタ	298,000→	6,854	5,841
(PC用・第2水準)	高性能漢字プリンタ	318,000→	7,314	6,233
DP-100(パラレル)	デイジーホイールプリンタ	140,000→	3,220	2,744
(シリアル)	デイジーホイールプリンタ	150,000→	3,450	2,940
TF-10	FM用(デュアルタイプ)	125,800→	2,893	2,466
	FM用(シングルタイプ)	85,000→	1,955	1,666
TF-20	アップルII用(デュアルタイプ)	128,000→	2,944	2,509
	アップルII用(シングルタイプ)	83,000→	1,909	1,627
TF-50	ターミナルフロッピィ	180,000→	4,140	3,528
CP-20	パーソナルカプラ	49,800→	1,145	976
TF-10	PC用(デュアルタイプ)	129,800→	2,986	2,544
	PC用(シングルタイプ)	89,000→	2,047	1,745

IBM　JXシリーズ

JX1(システムユニット/キーボード)　¥166,000
48回分割¥4,057　／60回分割¥3,457

JX2(システムユニット/キーボード)　¥270,000
48回分割¥6,599　／60回分割¥5,623

JX3(システムユニット/キーボード)　¥332,000
48回分割¥8,114　／60回分割¥6,914

JX4(システムユニット/キーボード)　¥373,000
48回分割¥9,116　／60回分割¥7,768

APPLE シリーズ

Apple IIe　¥262,000
48回分割¥6,403　／60回分割¥5,457

Apple IIc　¥298,000
48回分割¥7,283　／60回分割¥6,206

Apple リサ　¥1,200,000
48回分割¥29,325　／60回分割¥24,990

Apple マッキントッシュ　¥698,000
48回分割¥17,058　／60回分割¥14,536

周辺機器も全て取扱っております。



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
(アコリット)

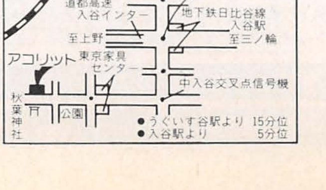
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時〜午後7時　年中無休
03(844)3361

● 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1〜84回までOKです。
● 初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
● 契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

お支払いは楽な長期クレジット

1回〜84回

● 現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



●この他の新製品の御予約も受付けます。

QD

やさしくて、

クイックディスクは、ディスプレイを見ながら、ポン・ポン・ポンのキーボード操作。MSXの電源ONでプログラムは自動スタート。特定のプログラムの呼び出しもカーソル指示で一発アクセスの、イージーオペレーションです。

すばやくて、

クイックディスクは、128Kバイト（両面）の大容量。しかもリード＆ライトに要するアクセスタイムは、フロッピー並みの8秒でOK。お待たせなしで、即プレイです。

ちいちゃくて、

ハードケースに収納されたクイックディスクのメディアは、直径2.8インチの磁気ディスク。サイズは超小型ですが、スパイラル方式を採用したデータの読み取り・書き込みは、フロッピー顔まけの信頼性を誇ります。

すごい。

MSXシステムにそったOSであるQD—DOSの搭載により、データ・レコーダやフロッピーディスクにはない画面セーブ機能、カセットからQDへの自動転送機能、データ・レコーダにはないファイル一覧機能など数々のコマンドが加わりました。まさに、ホームコンピュータ時代の夢の記憶装置です。

こんなQDが使いたかった。

QD QDM-01 MSX用

新発売・MSX対応クイックディスクドライブ
¥34,800（標準価格）
● MSXはマイクロソフト社の商標です。



その他の特長

- ●MSX仕様のインターフェイス内蔵。
- ●コンパクトでスタイリッシュなボディ。（176×144×66.4mm）

各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社

東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

■お求めは、お近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元　関東電子株式会社　TEL(03)257-6221/(06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用下さい。専用機に関するお問い合わせは下記まで。
株式会社植山　TEL(0255)25-9666

オーディオ ビデオ パソコン フェア

3割引 4割引 5割引

開催中 2月8日㊎→11日㊊4日間限り!

人気のCDプレーヤーから コンポ、ミニコン、ラジカセ、ビデオ、パソコンにいたるまで全品特別価格で大奉仕。ほしかった商品が今、お買得チャンス!!

〈新製品も割引価格!〉

品目		割引
★オーディオコンポ新製品 メーカー希望小売価格の……………	〈全品〉	25%引
★ラジカセ新製品 メーカー希望小売価格の……………	〈全品〉	25%引
★シスコン・ミニコン新製品 メーカー希望小売価格の……………	〈全品〉	20%引
★ビデオ新製品 メーカー希望小売価格の……………	〈全品〉	20%引
★パソコン新製品 メーカー希望小売価格の……………	〈全品〉	20%引

※舶来品や、1部商品に限り、割引率が異なる場合もあります。詳しくは係員にお問合せください。

ご案内

- ○この売出しは、上福岡店のみの単独企画ですので、お問合せは、上福岡店までどうぞ。
- ○決算処分につき1部展示品等、台数限定の商品もございます。
- ○お買得商品の詳しくは上福岡地区在住の方に限り、チラシでお知らせいたします。
- ○割引率はメーカー希望小売価格からのものです。

楽しさがちがう、新しいマツモト。

ソフトメンバーズ



パソコン、ビデオ コンパクトディスク ビデオディスクに 興味のある人は ぜひ入会しよう!

上記ソフトを買うと1,000円ごとに1ヵ所捺印。18ヵ所全部捺印されると、次回お買上げの時、1,000円割引されます。

ビデオレンタル



スポーツ、コンサート、ムービー ドキュメンタリーなど話題のテープが勢ぞろい!

●ビデオソフト・レンタルシステム

- ●入会金1,000円　●年会費1,500円(入会日より1年間有効)
- ●身分証明書(学生証、運転免許証等)をご提示ください。
- ●18歳未満の方は、保護者の同意が必要です。

マツモト

マツモトデンキ

上福岡店

入間郡大井町亀久保31-18

(0492)62-1656

東武東上線 **上福岡駅** 下車徒歩10分

P 屋上70台

情報化新次代へ。ヤル気も、大きく育てたい。

今年こそ、資格を。いまこそ、コンピュータを…。そんな方々に最適な講座が、まもなくスタートします。さぁ、高度情報化時代へ向けて、次代の主役はあなたです。

合格をめざすあなたにピッタリ。

情報処理技術者試験〈特種・第1種・第2種〉対策通信講座

昨年度の〈特種〉、〈第1種〉講座の実績をベースに、今年は新たに〈第2種〉講座を開講。すべての試験区分を包括する受験対策講座体系をご提供します。受験者はもちろんのこと、技術のレベルアップをお望みの方にも効果的な講座です。

本講座の内容と特色

- テーマ毎の**実力測定テスト**と、本試験に準拠した**模擬テスト**を実施。返送された答案について、採点結果・評価および解答・解説書を配布します。
- 附録として、**過去3年間に本試験に出題された問題と、その解答・解説**を添付します。
- 全国8ヵ所（札幌・仙台・東京・名古屋・大阪・広島・高松・福岡を予定）で**受験対策講座（スクーリング）**を実施します。参加費は無料です。
- 各種テストの結果はすべて当アカデミィ独自のシステムで処理し、**強化すべき学習ポイントをアドバイス**します。
- 〈特種〉講座では、本試験の論述式の問題に合わせて、**「論文」の書き方**についての添削・指導を実施します。
- たとえば、企業など団体（5名以上）で受講される場合には、各種テストの採点・評価結果は一括して企業に対してフィードバックします。
- 団体で受講される場合には、エデュケーション・アドバイザー（E.A.）を選任していただき、その方を中心に、ご提供する教材を利用し、**企業内教育と同等の効果**をあげることが可能です。

■開講期間

昭和60年4月17日(水)から10月7日(月)まで。

■受講料

区分／種別	個人受講	団体受講※		
		5〜24人	25〜49人	50人以上
特種コース	35,000円	32,000円	31,000円	30,000円
第1種コース	30,000円	27,000円	26,000円	25,000円
第2種コース	30,000円	27,000円	26,000円	25,000円

※団体とは、特種、第1種、第2種の3講座の受講者数の合計が5名以上で、教材発送の宛先が1ヵ所の場合をいいます。

■お申込み方法・申込み締切日

- 講座案内（無料）をご請求のうえ、添付の申込書をお送りください。
- 申込み締切り日は、4月5日(金)です。

新人の社員教育にもピッタリ。

通信講座 誰にでもわかるコンピュータ基礎

コンピュータについて基礎から学びたい方、たとえばDP部門やコンピュータの利用部分の新入社員、管理者、あるいはコンピュータに興味のある一般の方々に最適の講座です。昨年11月に開講し、企業単位で、あるいは個人で、すでに3000名をこえる方に受講いただいています。

本講座の内容と特色

- 教材は、コンピュータおよびその利用技術について初めての方でも無理なく理解できるよう編集されています。
- 最新の利用技術の動向についてもわかりやすく解説します。
- コンピュータ言語については、初心者の学習に適したBASIC言語を採用しました。
- オプションとして、パソコンによるBASIC実習を実施します。
- テーマ毎に実力測定テストを実施し、返送された答案について、採点結果・評価および解答・解説を配布します。

■開講期間（各3ヵ月）

第1回／60.4.24(水) 第2回／60.6.5(水)
第3回／60.9.25(水) 第4回／60.12.2(月)

■受講料

個人受講	団体受講※		
	5〜24人	25〜49人	50人以上
16,000円	15,000円	14,000円	13,000円

※団体受講とは、〈基礎〉講座のみの受講者が5名以上で、教材発送の宛先が1ヵ所の場合をいいます。
※BASIC実習をご希望される方につきましては、別途料金をご負担いただきます。

■お申込み方法・申込み締切日

- 講座案内（無料）をご請求のうえ、添付の申込書をお送りください。
- お申込み締切り日はいずれも開講日の2週間前です。

株式会社エイ・エス・ティ総研（Advanced Systems Technology Development Inc.）は三菱商事、コスモ・エイティ、日本アイ・ビー・エムの3社が設立し、㈱エイ・エス・ティとともにエイ・エス・ティ・グループを構成しています。おもな事業は▶三鷹でのINS実験計画への参加▶INS適用業務の地域的展開▶ネットワーク マネジメント サービス（NMS）の提供▶システム インテグレーションの展開▶情報処理技術者の養成などですが、弊社は情報処理技術者を養成するために、システム・アカデミィを設置し、つぎのような教育事業プログラムを展開してまいります。▶情報処理技術者の育成 ●上級SE講座 ●プログラマ養成講座 ●SE養成講座▶情報システム・セミナーの開催▶通信講座の実施●情報処理技術者試験対策講座●誰にでもわかるコンピュータ基礎▶全国の各種教育機関の教育事業にたいする支援活動および教育カリキュラム、教材の提供サービス

株式会社**エイ・エス・ティ総研**
システム・アカデミィ本部
〒181 東京都三鷹市下連雀3丁目26番12号
（三鷹三菱ビル4階）通信事業グループ ☎0422(44)9491〜2

★講座案内（無料）のご請料は、電話またはハガキで、上記「通信事業グループ」へ。

SYSPEC

春一番シスペック

プライスショック!! セール

秋葉原ラジオ会館7階
シスペック・コーヨー店

NEW オープン

新装オープンセール

2月15日(金)〜2月28日(木)
シスペックがさらに充実!! ヨロシクお願いしまーす。

大好評 シスペック、パソ



新製品

- グラフィックは512色から任意の8色を選択可
- 漢ROM付
- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音

NEC PC-8801mkIISR

M-10 定価￥168,000
M-20 定価￥213,000
M-30 定価￥258,000

♥♥♥プレゼント　注番 ·1401

PC-8801mkIISR M30　￥258,000
KD-551K 14″カラーCRT 0.39mm　￥ 99,800

セット合計定価￥357,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥9,500×24回	￥5,500×36回	￥3,920×48回
ボ￥30,000×4回	ボ￥28,000×6回	ボ￥25,000×8回

♥プレゼント　注番 1402

PC-8801mkIISR M10　￥168,000
14M-522C 14″カラーCRT DP0.39mm　￥ 99,800

セット合計定価￥267,800➡㊕￥198,000

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥13,490×12回	￥6,800×24回	￥4,100×36回
ボ￥25,000×2回	ボ￥20,000×4回	ボ￥15,000×6回

♥♥♥プレゼント　注番 1403

PC-8801mkIISR M30　￥258,000
14M-522C 14″カラーCRT DP0.39mm　￥ 99,800

セット合計定価￥357,800➡㊕￥279,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥9,960×24回	￥6,000×36回	￥4,910×48回
ボ￥20,000×4回	ボ￥20,000×6回	ボ￥15,000×8回



新製品

- 漢ROM別売
  PC-8001MKII-01…定価￥32,000
- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音
- 640×200　8色カラードット
- ヒラガナ、カタカナ表示可

NEC PC-8001mkIISR

定価￥108,000

♥プレゼント　注番 1301

PC-8001mkIISR　￥108,000
PC-KD251 14″カラーCRT DP0.48mm　￥ 67,800

セット合計定価￥175,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥10,050×12回	￥5,500×24回	￥5,000×36回
ボ￥20,000×2回	ボ￥10,000×4回	なし

♥プレゼント　注番 1302

PC-8001mkIISR　￥108,000
K-114 14″カラーCRT DP0.39mm　￥ 98,000

セット合計定価￥206,000➡㊕￥155,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥9,720×12回	￥4,060×24回	￥3,520×36回
ボ￥25,000×2回	ボ￥20,000×4回	ボ￥10,000×6回

NEC テレビパソコン Mr.PC

♥プレゼント　注番 8001

PC-6601SR　￥155,000
PC-TV151 パソコンテレビ　￥ 94,800

セット合計定価￥249,800➡㊕￥204,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥18,270×12回	￥9,730×24回	￥6,830×36回

NEC PC-6001mkIISR

♥プレゼント　注番 9001

PC-6001mkIISR　￥ 89,800
PC-KD251　￥ 67,800
PC-60M75 TV台付　￥ 5,500

セット合計定価￥163,100➡㊕￥135,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥12,110×12回	￥6,450×24回	￥4,530×36回

♥マーク プレゼント

パソコンセット購入の方へ、♥マークの数に応じて下記の商品をプレゼント!!

♥………データレコーダー ＆ OAスプレー
♥♥……OAスプレー＆30枚入用ディスケットケース
♥♥♥…OAスプレー＆30枚入用ディスケットケース＆ディスケット10枚

㊟ディスケットは、5インチと3.5インチそれぞれの機種に応じたもの。また機種によっては、パソコンダストカバー、ソフトなどのプレゼントもありますのでぜひお問い合せ下さい。

FM-NEW7セットをお申し込みの方へ
スペシャルプレゼント特価!!
テープ版ワープロソフト＋KP-1000(プリンター)　限定100名様￥19,800

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン



富士通 FM-NEW7

♥プレゼント　注番 3001

MB25015　￥ 99,800
K-114 14″カラーCRT ドットピッチ0.39mm　￥ 98,000
カラーCRTケーブル　￥ 1,800

セット合計定価￥199,600➡㊕￥134,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥12,030×12回	￥6,420×24回	￥4,510×36回

♥プレゼント　注番 3002

MB25015　￥ 99,800
DM-405S 14″カラーモニター　￥ 67,800
カラーCRTケーブル　￥ 1,800

セット合計定価￥169,400➡㊕￥115,000

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥10,270×12回	￥5,480×24回	￥3,850×36回

3.5インチフロッピー搭載、外部に5インチ増設で強化OK!

5インチ＆ソフトコンパチブル



富士通 FM-77

♥♥♥プレゼント　注番 2002

MB25250　￥228,000
K-114 14 カラーCRT DP0.39mm　￥ 98,000
カラーCRTケーブル　￥ 2,400

セット合計定価￥327,800➡㊕￥229,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥6,520×24回	￥4,160×36回	￥3,450×48回
ボ￥25,000×4回	ボ￥20,000×6回	ボ￥15,000×8回

♥♥♥プレゼント　注番 2003

MB25250　￥228,000
DM-405S 14″カラーCRT　￥ 67,800
カラーCRTケーブル　￥ 2,400

セット合計定価￥298,200➡㊕￥214,800

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥7,710×24回	￥5,160×36回	￥4,020×48回
ボ￥15,000×4回	ボ￥12,000×6回	ボ￥10,000×8回

シスペック株式会社

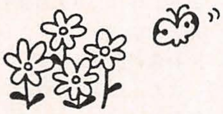
●本　社　〒101 東京都千代田区神田須田町2-21(サナタビル4F)　☎03-257-6341
●秋葉原本店　〒101 東京都千代田区外神田1-8-11　☎03-257-6337
●ラジカン1号店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F)　☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F)　☎03-255-6504
●秋葉原2号店　〒101 東京都千代田区外神田1-7-14　☎03-257-6340

ハードからソフトまでパソコンはシスペック

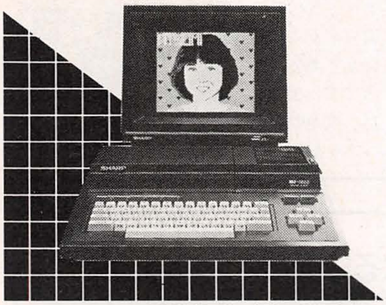
SYSPEC

通信販売はTONEシステムズへ ☎03-257-0281

コンセットシリーズ



新しい発展力、
トライアングル設計



SHARP MZ-1500

♥プレゼント　注番 1201

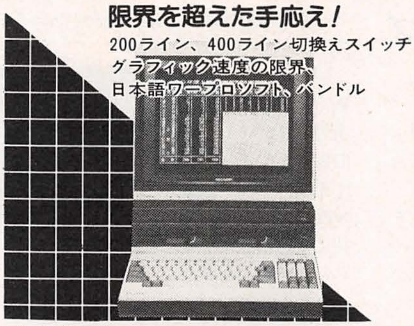
MZ-1500	¥ 89,800
CZ-150DR	¥ 98,000

セット合計定価 ¥187,800➡㊕¥150,000

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥13,400×12回	¥7,130×24回	¥5,000×36回

限界を超えた手応え！
200ライン、400ライン切換えスイッチ
グラフィック速度の限界、
日本語ワープロソフト、バンドル



X1 turbo Model 30

注番 1101
♥♥♥プレゼント

CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800

セット合計定価 ¥407,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥13,440×24回	¥7,270×36回	¥4,250×48回
ボ¥10,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥25,000×8回

Model 10

注番 1102
♥プレゼント

CZ-850C	¥168,000
DM-405S	¥ 67,800

セット合計定価 ¥235,800➡㊕¥168,000

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥15,000×12回	¥8,000×24回	¥5,600×36回

5インチ・3.5インチからのブートがOK!!

富士通FM-77外部用、5インチドライブ拡張フロッピィディスク

好評発売中

ADA-FD1 定価¥39,800
ADA-FD2 定価¥59,800
増設用ドライブ 定価¥25,000

FM-7、NEW7用 I/F
発売特価¥29,800



驚異の低価格!!

両面倍密
320K Byte
縦横置OK！

★写真はADA-FD1です。
★外形仕様は変更する場合があります。

ADA-FD1 スペシャルセット

FM-NEW7	¥ 99,800
K-114F 14″カラーモニター	¥ 98,000
CRTケーブル	¥ 1,800
ADA-FD1 5″フロッピーディスクユニット	¥ 39,800
I/F	¥ 39,800

セット合計定価 ¥279,200➡㊕¥188,500

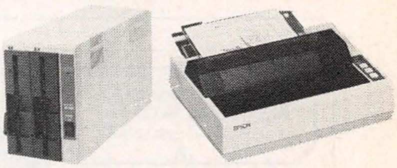
クレジット例 〈24回払〉	1回目	2回目以降	ボーナス月加算
	¥9,290	¥7,200×23回	¥10,000×4回

秋葉原2号店

中古品、高額買取、下取り中！
即金OK!! 個人より業者の方まで、大歓迎！1台より何台まででも台数にこだわりません、ご相談下さい。
★注、取扱いは秋葉原2号店のみです。

中古、掘出物、大量展示人気沸騰
★ホンの一例★
● 一流メーカー シリアルドットプリンター（80桁）
台数限定 ¥19,800より
● 一流メーカー 132桁プリンター（9ピン）
台数限定 ¥39,800より

シスペック特選フロッピーディスク&プリンターセット



フロッピーディスクセット

★セット内容〈FDD+I/Fケーブル+ブランクディスケット10枚+ディスケットケース(8インチのぞく)〉

TF-10FMセット	特価¥ 89,800
LFD-550II FMセット	特価¥ 88,000
K-305FMセット	特価¥ 89,800
K-305PCセット	特価¥ 89,800
TF-10PCセット	特価¥ 94,800
LFD-550II PCセット	特価¥ 89,800
LFD880セット	特価¥209,000

プリンターセット

★セット内容〈プリンター+ケーブル+ペーパー500枚〉

RP-80F/TIIセット	特価¥ 69,800
RP-80IIKセット	特価¥ 64,800
KP-3000セット	特価¥ 51,000
HR-5(X)セット	特価¥ 35,000
M-1009(X)セット	特価¥ 39,800

ディスケット

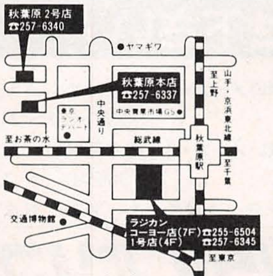
特価奉仕

2D(10枚)	¥3,800より
2DD(10枚)	¥7,500より
カラーディスケット2D(10枚、5色入)	¥4,800より

シスペック各店ご案内

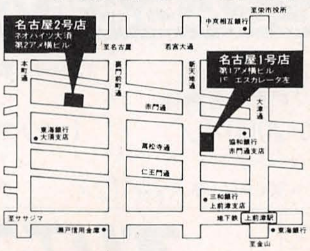
ホビーからビジネスまでパソコンは月々3,000円からららくクレジットで！
● 1〜60回までOK!!・超低金利
● シスペック即決クレジット・スキップ支払（最長6ヶ月後支払開始）
● ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。
● 各種クレジット取扱中
● お気軽にご利用ください

VISA



秋葉原各店

気象衛星ひまわり受信システム
デモンストレーション中!!



名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

日本全国通信販売
☎03-257-0281



札幌☎(011)831-1533
仙台☎(0222)71-8774
金沢☎(0762)22-3006
名古屋☎(052)263-1630
大阪☎(06)641-1967
電話1本で即納OK!!
徳島☎(0886)53-8663
広島☎(082)227-0157
熊本☎(0963)22-0995

●仙台店	〒980 宮城県仙台市堤通雨宮町3-18	☎0222-33-0256
●名古屋1号店	〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86（第1アメ横ビル）	☎052-263-1629
●名古屋2号店	〒460 名古屋市中区大須3-14-43（第2アメ横ビル）	☎052-241-0921
●TONEシステムズ（通販部）	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

オリエンタルパソコンショップからのお知らせ

福島市駅前のファッションビル，コルニエツタヤ地下1階のオリエンタルパソコンショップでは，2月はじめから4月まで"進入学セール"を開催します。期間中は，ハードお買い上げの人へ素敵なプレゼントを予定しているそうです。土，日には昨年の夏休み大好評だった，"ゲームソフト大会"をまたまた豪華景品つきでやっちゃうとか，今から楽しみな企画ですね。

担当は，写真向かって左から店長の高橋さん，とにかくソフトに詳しい本田さん，アルバイトの佐藤くん，紅一点の後藤さんです。



同店の売り物である2,000本のソフトの内容もますます充実。「ベーマガ読者には，特に親切に最新情報をお教えします」(本田さん）とのことです。

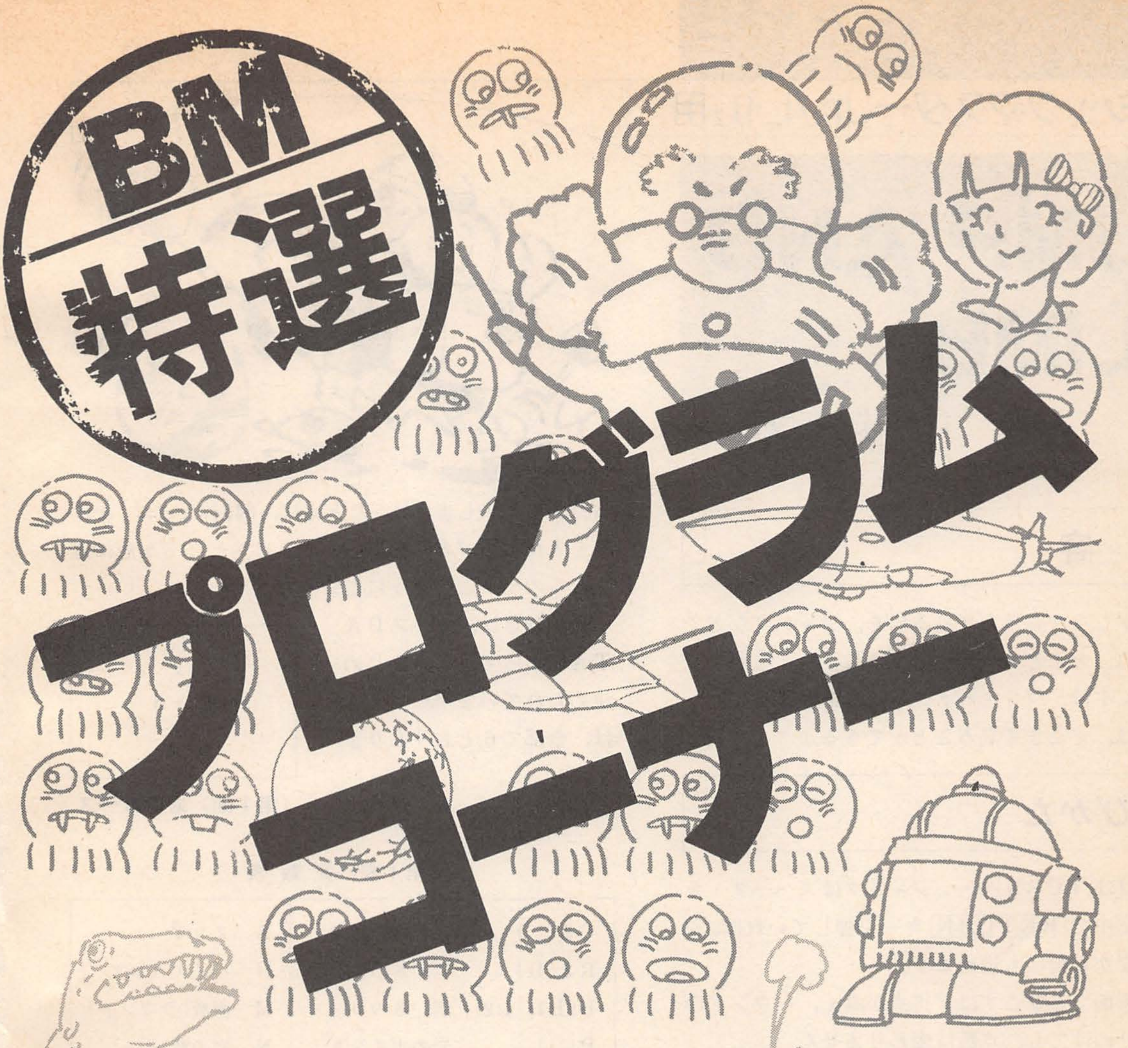
ニューライフタカハシからのお知らせ

東急東横線元住吉駅歩いて0分の電化のニューライフタカハシは，いつもヤングでいっぱいのお店です。店長の徹(とおる)さんが，今ハヤリの最新おもしろソフトをどんどん紹介してくれ，何でも相談にのってくれるのがウレシイ。

また，ここでパソコンやソフトを買うと，無料でメンバーズ・カードを発行してくれ，各種ソフト割引の特典や，毎月ソフト情報を送ってくれます。



買ってからも大満足しちゃうお店です。君もぜひ一度遊びに行ってみませんか。



BM特選 プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語、モード(例N88SRベーシック)、ページ等Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。**

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部 「マイコンBASICマガジン」係

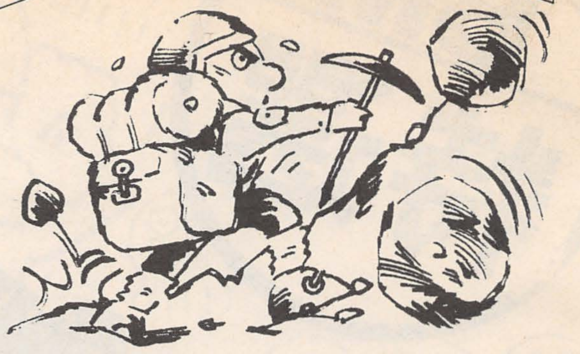
※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr./LII₂用

ジャンプ　アンド　クライム

JUMP AND CLIMB

中港　憲一



内容

バウンドしながら落ちてくる岩を，ジャンプなどでよけながら，どんどん坂道を登りましょう。しかし，岩のバウンドは，ワン・パターンではありません。

あなたは，どこまで登ることができるか？

遊びかた

加速は[RETURN]キー，ジャンプはスペース・キーです。空中で[RETURN]キーを押していれば，ジャンプしながら前にも進めます。

岩は，直前でとびこすほど得点が高く，バウンドの下をくぐりぬけても，点数は変わりません。

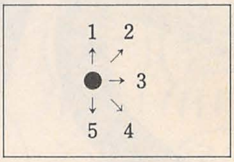
また，15個ごとに点滅する岩が現われるので，それを通過すれば，1ラウンドをクリアです。

なお，ときどき〝$〟が出てくるので，体当たりすると，1000×ラウンドが加算されます。しかし，それと同時に岩に変わるので，す早く離れてください。

プログラム

メイン・ルーチンは，できるだけスピードを速くするために工夫しました。たとえば，640行などは，かけ算を入れると〝$〟を取ったときにスピードが急に遅くなるので，このようにしました。

岩の動きは，コースDATAによって，あらかじめ決められています（コースは，全部で6とおりあります）。



《第1図》岩のコース

《第1表》変数表

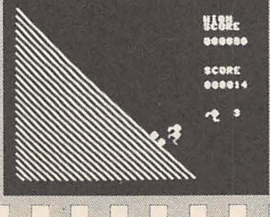
C$( )	自分のキャラ	S	スコア
R$(D)	岩，$のキャラ	H	ハイ・スコア
L(L1, L2)	岩，$のコース	M	面数(ラウンド)
P( )	岩のポイント	N	岩の数
X	自分の座標		
B	ジャンプの高さ		
X1, Y1	岩，$の座標		

★

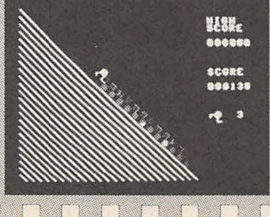
★



《写真1》岩をとびこして，坂道を登るゲームです



《写真2》岩がころがってきたぞ。ジャンプ！



《写真3》おっとっと，岩にぶつかりスルスルー



《写真4》$は体当たりするとボーナスなのに……

《OVERFLOW》……このコーナーでは，読者のみなさんの意見を発表しています。身の回りのできごとやプログラム・テクニックなど，なんでもかんでもアンケート・ハガキに書いて，編集部まで送ってください。

JUMP AND CLIMB のプログラム・リスト

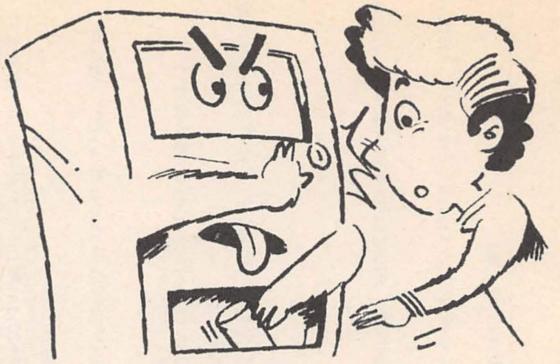
```
 10 CLEAR :RANDOMIZE :LET CURSOR=8,12:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 1040
 20 REM <____  ﾀｲﾄﾙ  ____>
 30 POKE E,$10:CLEAR
 40 POKE E,$27:LET CURSOR=8,2:PRINT " JUMP AND CLIMB "
 50 POKE E,$14:LET CURSOR=15,8:PRINT C$(1)
 60 POKE E,$10:LET CURSOR=5,15:PRINT R$(1)
 70 POKE E,$16:LET CURSOR=5,18:PRINT R$(2)
 80 POKE E,$17:LET CURSOR=1,8:PRINT "JUMP····[SPC]";TAB(17);"CLIMB····[CR]"
 90 LET CURSOR=1,8:PRINT "JUMP····[SPC]";TAB(17);"CLIMB····[CR]"
100 LET CURSOR=6,15:PRINT "·····300,200,100 POINTS"
110 LET CURSOR=6,18:PRINT "·····1000*ROUND  POINTS"
120 POKE E,$1A:LET CURSOR=9,21:PRINT "PUSH SPACE KEY!!"
130 IF INKEY$<>" " THEN GOTO 130
140 REM <____  ｶﾞﾒﾝ  ____>
150 CLEAR :POKE E,$16
160 LET CURSOR=25,1:PRINT "HIGH":LET CURSOR=25,2:PRINT "SCORE":LET CURSOR=25,8
:PRINT "SCORE"
170 POKE E,$14:LET CURSOR=25,14:PRINT C$(3)
180 POKE E,$17
190 LET H$=STR$(H):LET CURSOR=25,4:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(H$,2,LEN(H$)-1),6
)
200 LET CURSOR=25,10:PRINT "000000":LET CURSOR=29,14:PRINT "3"
210 FOR Y0=23 TO 0 STEP -1:FOR X0=Y0 TO 0 STEP -1
220 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT CHR$($FD);:NEXT X0:NEXT Y0
230 POKE E,$14:LET CURSOR=21,20:PRINT C$(1)
240 GOSUB 870
250 REM <____  ｼｮｷ 3  ____>
260 LET P(1)=300:LET P(2)=200:LET P(3)=100:LET S=0:LET R=3
270 LET D=1:LET M=1:LET N=0:LET F=1
280 REM <____  ｼｮｷ 4  ____>
290 LET X=21:LET A=1:LET B=0
300 REM <____  ｼｮｷ 5  ____>
310 LET X1=1:LET Y1=0:LET L1=1:LET L2=0
320 REM <____  ﾒｲﾝ 1  ____>
330 POKE E,$14:LET CURSOR=X,X-1:PRINT C$(5)
340 ON B GOTO 410,410,410,410
350 LET K=ASC(INKEY$)
360 IF K=$20 THEN LET B1=1:MUSIC MﾄT1P0Uｿ:GOTO 410
370 IF K=$D THEN LET X=X-(X>6):GOTO 390
380 LET X=X+(X<21)
390 LET CURSOR=X,X-1:PRINT C$(A):LET A=A*(A<4)+1
400 LET S=S+2:GOTO 470
410 REM <__ ｼﾞｬﾝﾌﾟ __>
420 LET CURSOR=X,X-1-B:PRINT C$(5)
430 LET B=B+B1:LET B1=B1-2*(B=4)
440 LET K=ASC(INKEY$):LET X=X-(X>6)*(K=$D)
450 LET CURSOR=X,X-1-B:PRINT C$(4)
460 ON F GOSUB 670
470 GOSUB 700
480 REM <____  ﾒｲﾝ 2  ____>
490 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT " "
500 LET L2=L2+1
510 ON L(L1,L2) GOTO 550,560,570,580,590
520 LET N=N+1:LET X1=1:LET Y1=0:LET L1=INT(RND(6)+1):LET L2=0:LET F=1
530 ON N=16 GOTO 740
540 LET D=INT(RND(15)):LET D=2*(D=0)+(D>0):GOTO 480
550 LET X1=X1:LET Y1=Y1-1:GOTO 600
560 LET X1=X1+1:LET Y1=Y1-1:GOTO 600
570 LET X1=X1+1:LET Y1=Y1:GOTO 600
580 LET X1=X1+1:LET Y1=Y1+1:GOTO 600
590 LET X1=X1:LET Y1=Y1+1
600 LET CURSOR=X1,Y1:ON D*(ASC(CURSOR$)<>$20) GOTO 890,640
610 POKE E,$1A*(N=15)+($10+$6*(D=2))*(N<15):LET CURSOR=X1,Y1:PRINT R$(D)
620 ON F GOSUB 670
630 GOTO 320
640 FOR J=1 TO M:LET S=S+1000:NEXT J
650 LET D=1:MUSIC MﾄT1P0UﾄU≡U≡UｿUｿUｼ:GOSUB 700
660 GOTO 320
670 REM <____  ﾊﾝﾃｲ  ____>
680 IF (X+1=X1)*(X-B<Y1) THEN LET S=S+P(INT(X/6)):LET F=0:MUSIC T1P0UﾄU≡Uｿ
690 RETURN
700 REM <____  ｽｺｱ  ____>
710 POKE E,$17
720 LET S$=STR$(S):LET CURSOR=25,10:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),
6)
730 RETURN
740 REM <____  ﾒﾝ ｸﾘｱ  ____>
750 LET CURSOR=X,X-1-B:PRINT C$(5)
760 LET N=0:LET B=0
770 FOR X=X TO 1 STEP -1:GOSUB 830
780 NEXT X
790 POKE E,$1F:LET CURSOR=5,0:PRINT M;" ROUND CLEAR!!":LET M=M+1:GOSUB 870
800 LET CURSOR=5,0:PRINT "                    "
810 FOR X=22 TO 12 STEP -1:GOSUB 830
820 NEXT X:GOTO 300
830 POKE E,$14:LET CURSOR=X,X-1:PRINT C$(A):FOR I=1 TO 50:NEXT I
840 LET CURSOR=X,X-1:PRINT C$(5):LET A=A*(A<4)+1
850 LET S=S+2:GOSUB 700
860 RETURN
870 REM <____  MUSIC  ____>
880 MUSIC M$+"ﾗﾚP7ｿP5ｼP4ｼP1UﾄP5UﾚｼUﾄﾗP7ｼP3UﾚUﾄｼﾗｿﾌﾐﾚP5UﾚﾚP7ｿ":RETURN
890 REM <____  ｼｯﾊﾟｲ  ____>
900 MUSIC M#ｿT2P0Uﾄｼﾗｿﾌﾐﾚﾄ
910 POKE E,$14:LET CURSOR=X,X-1-B:PRINT C$(5)
920 FOR X2=X TO 21:LET CURSOR=X2,X2-1:PRINT C$(6):NEXT X2
930 POKE E,$17:LET R=R-1:LET CURSOR=28,14:PRINT R:FOR I=1 TO 500:NEXT I
940 IF R>0 THEN LET CURSOR=23,21:PRINT " ":GOTO 280
950 REM <____  END  ____>
960 MUSIC "Q0"+M$+"RP3UﾄRUﾄ"
970 IF S>H THEN LET H=S
980 POKE E,$7:FOR I=23 TO 0 STEP -1:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(24);:NEXT I
990 LET CURSOR=7,9:PRINT "GAME OVER"
1000 LET CURSOR=3,15:PRINT "IF YOU WANT TO TRY,"
1010 LET CURSOR=3,16:PRINT "PUSH RETURN KEY !!!"
1020 IF ASC(INKEY$)<>$D THEN GOTO 1020
1030 GOTO 20
1040 REM <____  ｼｮｷ 1  ____>
1050 CALL $E14F:LET E=$E890:LET H=0
1060 DIM C$(10),R$(2),L(10,100),P(3)
1070 LET C$(1)=CHR$($93,$95,$A,8,$90)
1080 LET C$(2)=CHR$($93,$95,$A,8,$81)
1090 LET C$(3)=CHR$($84,$95,$A,8,$81)
1100 LET C$(4)=CHR$($84,$95,$A,8,$90)
1110 LET C$(5)=CHR$($20,$20,$A,8,$20)
1120 LET C$(6)=CHR$($20,$92,$A,8,$95,$82,$B,$B,8,8,$7F)
1130 LET R$(1)=CHR$($95):LET R$(2)="$":LET M$="Q2M#ﾌT1P5ｿP4ｿP1ﾗP5ｼｿ"
1140 LET M$="Q2M#ﾌT1P5ｿP4ｿP1ﾗP5ｼｿ"
1150 REM <____  ｼｮｷ 2  ____>
1160 LET L1=1:LET L2=1
1170 READ L(L1,L2)
1180 IF L(L1,L2)<>0 THEN LET L2=L2+1:GOTO 1170
1190 IF L1<6 THEN LET L1=L1+1:LET L2=1:GOTO 1170
1200 RETURN
1210 REM <____  ｲﾜ ﾉ ｳｺﾞｷ ____>
1220 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,3,3,4,4,5
1230 DATA 5,3,3,4,4,5,5,3,3,4,4,5,5,3,3,4,4,5,5,3,3,4,4,5,5,3,3,0
1240 DATA 3,3,5,5,3,3,3,4,5,5,5,3,3,3,4,5,5,5,3,3,3,4,5,5,5,3,3,3
1250 DATA 4,5,5,5,3,3,3,4,5,5,5,3,0,3,3,3,3,3,4,4,5,5,5,5,5,3,4,4
1260 DATA 5,3,5,3,4,5,3,5,3,5,3,3,5,5,3,5,3,5,3,5,3,0,3,4,5,3,4,5
1270 DATA 3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,4,5,0
1280 DATA 3,3,3,3,4,4,5,5,5,5,3,3,4,4,5,5,3,4,5,2,2,3,3,4,5,5,5,5
1290 DATA 5,5,3,3,5,5,3,4,5,3,0
```

★表紙のパソコンに向かってる人は，どうして立たないのですか？(北海道斜里郡・古川直志13才)……【編：いきなり変な問い合せですね。影：お答えしましょう。立ったら表紙にベーマガ坊やの顔が載らなくなるからさ。】

ベーシックマスターJr.用

DRINK CAN
（ドリンク カン）

一夜



ジュースの販売機くんの中に，いたずらっ子のモコメムが入りこんでこまってるんだって。

やさしいあなた，助けてくれる？

遊びかた

はじめは，♤をAZ<>で動かして，コインを一つ拾います。♡に変わったら，上のスイッチのどれかまで，重い体でゆっくりと進みます。数字と重なれば，押したことになって，10×ラウンド数の点が入ります。

今度は下の受け口まで，ジュースのカンを取りにもどります。取ると10×ラウンドの点です。そして，5個でつぎのラウンドへどうぞ。

モコメムは，ゲームが進むにつれ，しつこくなります。ジュースのカンがでてくれば，そっちに走っていきます。

つかまったり，取られたり，時間がなくなったりが3回で，おしまいです。

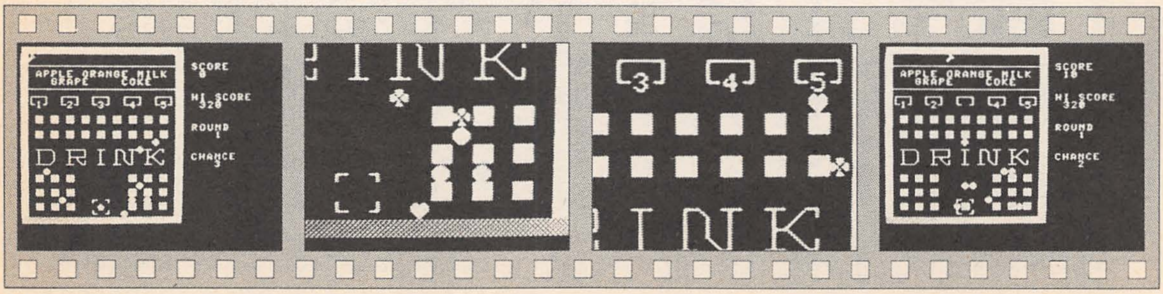
CHECKER FLAG

Dr.D：とても，すなおな作品だな。追いかけゲームのパターンだが，敵の追跡ルーチンなどは，まさに完ぺきだ！

編：移植テク「プログラム・クッキング」の2月号を参考にしながら，このプログラムを解析すると，おもしろいですね。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
X	YOUのX座標	X9	X方向への移動座標とループ
Y	〃 のY座標	Y9	Y方向への移動座標とループ
C	〃 のキャラクタ・コード	P	V－RAM上のキャラクタ・コード
X1( )	モコメムのX座標	O	ミス・フラグ
Y1( )	〃 のY座標	S	スコア
D1	〃 がドリンクを追うフラグ	H	ハイ・スコア
T1	モコメムの移動回数－1	H$	ハイ・スコアでの名前
R1	モコメムが動く率	R	ラウンド
X8	〃 が向かうX座標	M	プレイできる回数
Y8	モコメムが向かうY座標	A	カラー・レジスタのアドレス
D2	ドリンクの数	K	キー入力
T2	〃 を表示するまでのタイム	I	ループ用
E2	ドリンクの色	J	〃
A3	音符のアドレス	C$( )	タイトル文字
T3	〃 を動かす間のタイム		



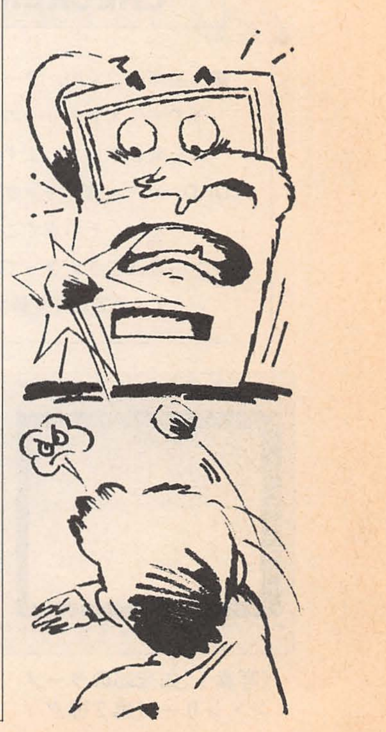
《写真1》下の♤があなたです　《写真2》○を取ると♡に変身！　《写真3》♧から逃げて，スイッチに重なれ！　《写真4》こんどは，下の□までもどります

★X1マッピーでリセット・ボタンを押すとゲームがおもしろくなるーと思う？（大阪府茨木市・江村政紀12才）
……【影：と思う？というのは問いかけだな。答えはYかNでいいわけだ。それでは，N！で，答えはなんだ？】

DRINK CANのプログラム・リスト

```
10 REM --- DRINK CAN ---
20 REM --- ONNANOKO SOFT ---
30 REM --- INITIALIZE ---
40 LET A=$E890:POKE A,$71,7,1:CLEAR :RANDOMIZE :DIM X1(2),Y1(2),C$(6)
50 LET H=320:LET H$="MOMOKO":DEF FNP=PEEK($100+X9+Y9*$20)
60 PRINT "MAKE CHARACTER":GOSUB 820
70 LET R=1:LET S=0:LET M=3:GOSUB 850
80 LET X=10:LET Y=21:LET C=$99:LET O=0:LET D1=0:LET T1=0:LET R1=.48+R*.02
90 LET D2=5:LET T2=0:LET A3=$121:LET T3=0:GOSUB 540
100 REM --- MOVE ---
110 LET K=ASC(INKEY$):LET X9=X-(K=$2C)+(K=$2E):LET Y9=Y-(K=$41)+(K=$5A)
120 LET P=FNP:IF P=$20 THEN GOTO 180
130 IF (P=$95)*(C=$99) THEN LET C=$98:LET T1=1:MUSIC Uﾐ:GOTO 180
140 IF (P>$30)*(P<$36)*(C=$98) THEN GOTO 400
150 IF P=$D THEN GOTO 420
160 IF P=$96 THEN LET O=1:GOTO 180
170 GOTO 210
180 POKE A,$73:LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";:LET X=X9:LET Y=Y9
190 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(C);:MUSIC Uﾄ
200 REM --- MOKOMEM MOVE ---
210 POKE A,$70:FOR I=0 TO T1:FOR J=1 TO 2
220 IF D1=1 THEN LET X8=10:LET Y8=21:GOTO 240
230 LET X8=X:LET Y8=Y:IF RND(1)>R1 THEN MUSIC R:GOTO 310
240 IF RND(1)<.5 THEN LET X9=X1(J)+SGN(X8-X1(J)):LET Y9=Y1(J):GOTO 260
250 LET X9=X1(J):LET Y9=Y1(J)+SGN(Y8-Y1(J))
260 LET P=FNP:IF P=$20 THEN GOTO 290
270 IF (P=C)+(P=$D) THEN LET O=1:GOTO 290
280 GOTO 310
290 LET CURSOR=X1(J),Y1(J):PRINT " ";:LET X1(J)=X9:LET Y1(J)=Y9
300 LET CURSOR=X1(J),Y1(J):PRINT CHR$($96);
310 NEXT J:NEXT I:ON O GOTO 490
320 REM --- CAN ---
330 IF T2=0 THEN GOTO 360
340 LET T2=T2-1:IF T2=0 THEN POKE A,E2:POKE $3AA,$D:LET D1=1:MUSIC Uﾌﾟﾙ
350 REM --- TIMER ---
360 LET T3=T3+1:IF T3<20 THEN GOTO 110
370 POKE A,$75:POKE A3,$20:LET A3=A3+1:IF A3>$133 THEN GOTO 490
380 POKE A3,$9B:LET T3=0:GOTO 110
390 REM --- PUSH KEY ---
400 LET T1=0:LET T2=5+(16-R)*(R<16):LET E2=$40+P:MUSIC Uｿ:GOTO 430
410 REM --- CATCH DRINK ---
420 LET C=$99:LET D1=0:LET R1=R1+.01:LET D2=D2-1:MUSIC Uｼ
430 LET S=S+10*R:POKE A,$41:LET CURSOR=22,3:PRINT S;:IF D2>0 THEN GOTO 180
440 REM --- ROUND CLEAR ---
450 MUSIC T2P1ｿｼｿﾚﾚﾗﾄﾚﾐﾗｼﾗｼﾗｼﾚﾚﾐP3Uﾄ
460 POKE A,$71:LET CURSOR=5,10:PRINT "ROUND CLEAR"
470 LET S=S+100*R:LET R=R+1:FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 80
480 REM --- MISS ---
490 LET M=M-1:IF M=0 THEN GOTO 980
500 MUSIC T2P5RP1ﾄｼｿﾐﾄｼｿﾐQ2P5ﾄQ0
510 POKE A,$70:LET CURSOR=7,10:PRINT "OH! MISS"
520 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 80
530 REM --- DRAW ---
540 POKE A,$40,4:CLEAR
550 POKE A,$72:FOR Y9=1 TO 22:LET CURSOR=1,Y9:PRINT SPC$(19);:NEXT Y9
560 FOR I=$100 TO $114:POKE I,$60:POKE I+$2E0,$9D:NEXT I
570 FOR I=$120 TO $3C0 STEP $20:POKE I,$60:POKE I+$14,$60:NEXT I
580 FOR I=$220 TO $3A0 STEP $40:FOR J=2 TO 19 STEP 2
590 POKE I+J,$60:NEXT J:NEXT I
600 FOR I=$141 TO $153:POKE I,$85:POKE I+$60,$85:NEXT I
610 POKE A,$71:LET CURSOR=2,3:PRINT "APPLE ORANGE MILK"
620 PRINT TAB(4);"GRAPE    COKE"
630 FOR I=0 TO 4:LET CURSOR=1+I*4,6
640 PRINT CHR$($84,$85,$83,$A,8,8,8,$81,$31+I,$82):NEXT I
650 FOR Y9=17 TO 21 STEP 2:LET CURSOR=8,Y9:PRINT "     ";:NEXT Y9
660 LET CURSOR=9,20:PRINT CHR$($84,9,$83,$A,$A,8,8,8,$81,9,$82);
670 FOR I=1 TO 3:POKE A,VAL("$7"+MID$("462",I,1))
680 LET CURSOR=2,12+I:PRINT C$(I):NEXT I
690 POKE A,$73:LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($99);:POKE A,$75:POKE A3,$9B
700 POKE A,$76:FOR I=1 TO 6
710 LET X9=INT(RND(19)+1):LET Y9=INT(RND(7)+16):IF FNP<>$20 THEN GOTO 710
720 LET CURSOR=X9,Y9:PRINT CHR$($95);:NEXT I
730 POKE A,$70:FOR I=1 TO 2
740 LET X9=INT(RND(19)+1):LET Y9=INT(RND(5)+10):IF FNP<>$20 THEN GOTO 740
750 LET X1(I)=X9:LET Y1(I)=Y9:LET CURSOR=X1(I),Y1(I):PRINT CHR$($96);:NEXT I
760 POKE A,$41:LET CURSOR=22,2:PRINT "SCORE":PRINT TAB(22);S
770 LET CURSOR=22,6:PRINT "HI SCORE":PRINT TAB(22);H
780 LET CURSOR=22,10:PRINT "ROUND":PRINT TAB(24);R
790 LET CURSOR=22,14:PRINT "CHANCE":PRINT TAB(24);M
800 MUSIC T2P2ｿﾐﾌｿﾐﾌP1ﾐｿP2ﾗｼｿﾗP1ｿRT1P0:RETURN
810 REM --- CHANGE CHARACTER---
820 FOR I=1 TO 6:READ C1$:FOR J=1 TO LEN(C1$)
830 LET C$(I)=C$(I)+CHR$(ASC(MID$(C1$,J,1))-$30):NEXT J:NEXT I:RETURN
840 REM --- TITLE ---
850 POKE A,$73,7:CLEAR :LET CURSOR=2,10:PRINT CHR$($99,$7C,$98);" YOU";
860 POKE A,$76:PRINT TAB(4);CHR$($95);" COIN"
870 POKE A,$70:LET CURSOR=4,12:PRINT CHR$($96);" MOKOMEM"
880 POKE A,$72:LET CURSOR=2,14:PRINT "HI SCORE:";H;TAB(16);H$
890 POKE A,$71:LET CURSOR=12,16:PRINT "[A]UP  LEFT RIGHT"
900 PRINT TAB(12);"[Z]DOWN [<] [>]"
910 POKE A,$7A:LET CURSOR=10,20:PRINT "PUSH [S] KEY"
920 FOR I=0 TO 6 STEP 3:FOR J=1 TO 3
930 POKE A,VAL("$7"+MID$("462246624",I+J,1))
940 LET CURSOR=1,3+J:PRINT C$(J);"  ";C$(J+3):NEXT J:NEXT I
950 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 920
960 RETURN
970 REM --- GAME OVER ---
980 MUSIC T2P2RｿﾐﾄQ2ﾐP1ﾄﾚﾄﾚﾄﾚﾄﾄQ0P2RｼｿQ2P5ﾄQ0
990 POKE A,$72:LET CURSOR=6,10:PRINT "GAME OVER"
1000 IF H>=S THEN GOTO 1030
1010 LET CURSOR=1,12:PRINT SPC$(19):LET CURSOR=2,12:INPUT H$
1020 LET H$=LEFT$(H$,14):LET H=S
1030 POKE A,$7A:LET CURSOR=1,18:PRINT "REPLAY [Y] OR [N] ?"
1040 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$59 THEN GOTO 70
1050 IF K<>$4E THEN GOTO 1040
1060 POKE A,7,0:CALL $E14F:END
1070 REM --- CHARACTER DATA ---
1080 DATA ｹｵｾPｹｵｳPｹPｴｾｹPｹｿｳ
1090 DATA ｶﾐｶPｺｹｲPｶPｶｶｶPｺﾀﾐ
1100 DATA ｻｵｽPｻｼｲPｻPｻｼｲPｻｼｲ
1110 DATA ｴｵｳPｿｵｾPｴｾｹ
1120 DATA ｶPPPｺｵｸPｶｶｶ
1130 DATA ｱｵｲPｻPｻPｻｼｲ
```

V-RAMを読む関数の設定（50行）
再ゲームのときはここにもどる（70行）
ラウンド・クリアやミスのあとはここにもどる（80行）
Jrは文字変数では判別式を組めないので，キャラクタ・コードにする（110行）
＊はANDのこと（140行）
移動しなければ210行へ（170行）
ドリンクが受け口にあるなら，そちらへ向かわせる（220行）
乱数で動くかを決める（230行）
X方向へ進む（240行）
Y方向へ進む（250行）
つかまえたかの判定（270行）
ドリンク・カンをだすか？（330～340行）
ゲーム時間のカウント（360～380行）
T2はラウンド数，E2はキャラクタ・コードを決める（400行）
モコメムを動かしやすくする（420行）
ラウンド・クリア（450～470行）
M=0ならばゲーム・オーバー（490行）
RGBのカラー・コードを文字列にして，ループで読みだす（670行）
コイン・モコメムの設定（700～750行）
Iはデータ数，Jはデータの長さ（820行）
Iは色の組，Jは色とタイトルの順番（920行）
9色ぶんの色データを読みだす（930行）
画面からはみでないように長さを決める（1020行）

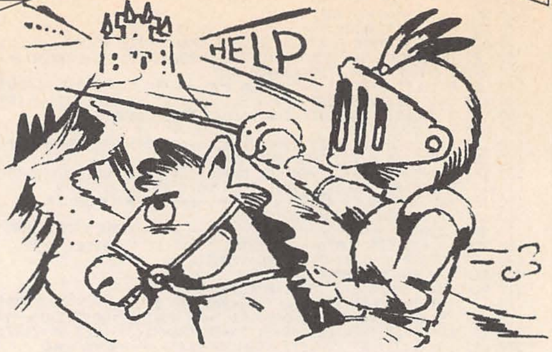


★友人はダブル・コーテーションのことをダブル・アームスープレックスといった。このバカな内田君を笑ってください。(岡山市・**遠山智久11才**)……【**影**：読者の願いは聞かなきゃならん。グハゲラウヒアホエへへのへ！】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

フライング・ラーメン

四死郎



ストーリー

チェリアンは，ラーメン愛好家の青年によって全滅した。だが，ラーメン大王の魔の手は，またも地球に襲いかかってきたのである。

そんなとき，あの青年は屋台でラーメンを食べていた。と，そのときである。青年の食べていたラーメンが，空中高く舞い上がったのである！　そして彼は見た，空中でラーメンがエイリアンに変わるのを…。

そして，「あのエイリアンは，ラーメン星から電波誘導されていて，電波をさえぎればエイリアンはラーメンになってしまう」ということを知った青年は，またも地球のために立ち上がるのであった。

CHECKER FLAG

編：四死郎くんの，ラーメン・シリーズ第2弾です。ストーリーのおもしろさが，ゲームを楽しくしています。

Dr.D：ゲームは，キャラクタにこらなくてもいいんだ。その点でこの作品は，エイリアンの電波をさえぎって，ラーメンにするというアイデアだけで勝負したわけだ。OK！

遊びかた

プログラムは，NEW　ON13で入れてください。

カーソル移動キーで左右に，スペース・キーでジャンプします。ジャンプして，エイリアンの上にある黄色い帯状の物が電波ですから，それをさえぎってください。するとエイリアンは，ラーメンになります。ラーメンを食べると，空中にとどまることができます。バクダンやエイリアンに当たると死んでしまいます。

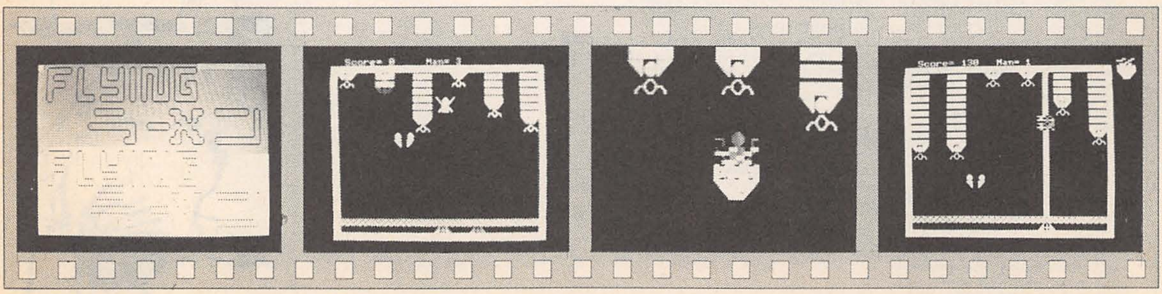
あと，1面終わるたびにBONUS　GAMEがあります。とにかく，逃げまわるエイリアンをつかまえてください。

おっと，それからビーム砲の上に落ちると，1～99点までの点がもらえるぜ。



by BUK

評：私はほんとにバカなのか??（影）



《写真1》四死郎のラーメン・シリーズ第2弾!!

《写真2》ジャンプしてエイリアンの電波を切れ！

《写真3》ラーメンいっちょうでスコアがアップ

《写真4》ビ～ン!!　ビーム砲にヤ・ラ・レ・タ

★OFコーナーの返事はどうやって書いてるの？（北海道紋別市・潮見中学2年B組）……【編：それはー。影：おっと，編くんペンを握って頭をかきはじめました！編：一と，「影さんと遊びながら書いてます」。影：ドハッ!!】

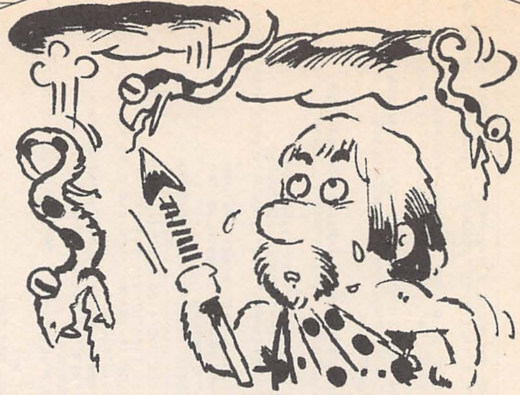
フライング・ラーメンのプログラム・リスト

```
1 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ああああああああああああああああああああああああああああ
2 '▒▒  ああああああああああ フライング゛.ラーメン by ヨシロウ ああああああああああ  ▒▒あ し す             くおおけ   あ
3 '▒▒ ふ ラーメン シリーズ゛、ダ゛イ 2 ダ゛ン ダ゛ゼ゛!                  ▒▒あ せあそスーパ゜ープ゜ログ゛ラマー がCMが   あ
4 '▒▒ ふ LEVEL 3 ハ サイコーダ゛ゼ゛?イイシ゛マ マリチャン モ サイコー ダ゛ゼ゛▒▒あ  が O S H I R O   こおおさ   あ
5 '▒▒ ふ オオサワ ヨシユキ モ イイゼ゛! オオトモ カツヒロ ノ ド゛ーム ハ イイゼ゛ ▒▒あ  せおおおおおおおおおおおおおの        あ
6 '▒▒ ふ 「メモルーー」「マリエルーー」。ハ゛イファム ハ゛ンザ゛イ & VOTOMS   ▒▒あ ペ゛ーマガ゛ キタイノ シンジ゛ン ダ゛ゼ゛! あ
7 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ああああああああああああああああああああああああああああ
10 SCREEN 0,1,1:WIDTH40:CLEAR 300,&H7FE6:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:H=3:DIM A$(11
):GOSUB970
20 A$(0)="しおおすしす  しす しすしすしおおすしすしおおす
30 A$(1)="がしおおそがが  がが がががかしすがががかしおおそ
40 A$(2)="がせおす がが  がせおそがががががががががかしおす
50 A$(3)="がしおそ がが  せおおすがががががががががががせすが
60 A$(4)="がが    がせおすしおおそがががががせそがかせおそが
70 A$(5)="せそ    せおおそせおおおそせそせそせおおそせおおおそ
80 A$(6)=  "          しおおおす        しおす しおす しおおおおおすしす
90 A$(7)=  "          せおおおそ        せすせすがしそ せおおおおおそがが
100 A$(8)= "         しおおおおおおす しおおおすせすせそそ            がが
110 A$(9)= "         せおおおおおおすが せおおおそししすせす           がが
120 A$(10)="               しそが      しそがせすせす しおおおおおそが
130 A$(11)="               せおそ      せおそ せおそ せおおおおおおそ
140 FOR B=0 TO 7:FOR I=0 TO 11:COLOR B+B
150 LOCATE 1,25:PRINT A$(I):NEXT:NEXT
160 RESTORE 1180:GOSUB1110:COLOR 7:WIDTH40:U=0:EE=0
170 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
180 Y=20:X=1:A=1:B=-5:C=2:F=2:K=4:AA=1:BB=2
190 LINE(0,0)-(35,25)," ",8,BF:LINE(0,1)-(34,25),"あ",3,B:LINE(1,22)-(33,22),"へ",
9
200 COLOR 5:LOCATE 2,0:PRINT"Score=";G:COLOR 6:LOCATE 15,0:PRINT"Man=";H
210 FOR I=0 TO EE:COLOR 3
220 O=RND*4+1:O=O*6-2:P=RND*5+4:P=P*2:LOCATE O,P:PRINT"ふ ふ";:LOCATE O,P+1:PRINT"
に ぬ";:NEXT
230 FOR I=1 TO 6:B=B+6:B(I)=B:C(I)=C
240 COLOR 5:LOCATE B,C:PRINT"にふぬ";:LOCATE B,C+1:PRINT"しへす";:NEXT
250 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
260 FOR I=1 TO 6:GOSUB 270:NEXT:GOTO350
270 D=RND*5+1:E=RND*1+1:ON E GOTO 290,280
280 LINE(B(D),C(D))-(B(D)+2,C(D)+1),"ヲ",6,B:C(D)=C(D)+2:IF C(D)=20 THEN 320 ELSE
 300
290 LINE(B(D),C(D))-(B(D)+2,C(D)+1)," ",8,B:C(D)=C(D)-2:IF C(D)=0 THEN C(D)=2:GO
TO 300 ELSE 300
300 IF SCREEN (B(D)+1,C(D))=236 THEN 670
310 COLOR 5:LOCATE B(D),C(D):PRINT"にふぬ";:LOCATE B(D),C(D)+1:PRINT"しへす";:GOSUB410
:RETURN
320 LINE(B(D),21)-(B(D)+2,2)," ",8,BF
330 COLOR 3:LOCATE B(D),C(D):PRINT"せへそ";:LOCATE B(D),C(D)+1:PRINT"とふな";:C(D)=2:R
ETURN
340 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
350 COLOR 8:J=RND*2+1:ON J GOTO 360,370,380
360 LOCATE K,23:PRINT"   ";:K=K-6:IF K<0 THEN K=4:GOTO 390 ELSE 390
370 LOCATE K,23:PRINT"   ";:K=K+6:IF K>32 THEN K=28:GOTO 390 ELSE 390
380 LINE(K+1,21)-(K+1,2),"あ",2:IF K=X THEN 670 ELSE LINE(K+1,21)-(K+1,2)," ":GOT
O 260
390 COLOR 4:LOCATE K,23:PRINT"とりな";:GOTO 260
400 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
410 POKE &HFFE0,4:Z=PEEK(&HFFE0)
420 IF Z=&H83 THEN 450 ELSE IF Z=&H85 THEN 460
430 ON A GOTO 440,470,490
440 IF Z=&H80 THEN 470 ELSE 510
450 GOSUB540:X=X-3:IF X<0 THEN X=31:F=12:GOTO 500 ELSE F=F-1:GOTO 500
460 GOSUB540:X=X+3:IF X>32 THEN X=1:F=2:GOTO500 ELSE F=F+1:GOTO 500
470 A=2:GOSUB540:Y=Y-2:IF Y<1 THEN A=3:Y=2:GOTO 500 ELSE 500
480 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
490 GOSUB540:Y=Y+2:IF Y=20 THEN A=1:GOTO 560 ELSE 500
500 COLOR 4:IF SCREEN (X,Y)=32 THEN ON A GOTO 510,520,530 ELSE 600
510 LOCATE X,Y:PRINT"まふほ":LOCATE X,Y+1:PRINT"しあす";:RETURN
520 LOCATE X,Y:PRINT"まふほ":LOCATE X,Y+1:PRINT"けあく";:RETURN
530 LOCATE X,Y:PRINT"けふく":LOCATE X,Y+1:PRINT"まあほ";:RETURN
540 LINE(X,Y)-(X+2,Y+1)," ",8,B:RETURN
550 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
560 LOCATE X,Y+2:PRINT"   ";:COLOR 1:LOCATE X,Y+3:PRINT"あああ";
570 IF X=K THEN 590 ELSE 580
580 LOCATE X,Y+3:PRINT"    ";:COLOR 9:LOCATE X,Y+2:PRINT"へへへ";:GOTO 500
590 COLOR 10:T=RND(1)*50+50:LOCATE X,Y+3:PRINT T:GOSUB730:RESTORE 1150:GOSUB1110
:K=4:COLOR 7:GOTO 580
600 IF SCREEN (X,Y)=133 THEN 610 ELSE IF SCREEN (X,Y)=64 THEN790ELSE650
610 F=F/2:LINE(B(F),C(F)+1)-(B(F)+2,2),"あ",2,BF:RESTORE 1150:T=10:GOSUB1110:LINE
(B(F),C(F)+1)-(B(F)+2,2)," ",BF
620 COLOR 15:LOCATE B(F),C(F):PRINT"@@@";:LOCATE B(F),C(F)+1:PRINT"な と";
630 POKE &H0116,&H15:LOCATE B(F),C(F)-1:PRINT"*え。";:POKE &H0116,7
640 C(F)=2:F=F*2:A=3:T=10:GOSUB730:RETURN
650 IF SCREEN (X,Y)=237 THEN 940
660 'おおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおハ゜ワハツおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
670 POKE &H0116,&H12:FOR R=0 TO 4:LOCATE X,Y:PRINT"SXF";:LOCATE X,Y+1:PRINT"WHY"
;:GOSUB710
680 LOCATE X,Y:PRINT"GTH";:LOCATE X,Y+1:PRINT"MNH";:GOSUB710
690 LOCATE X,Y:PRINT"DFR";:LOCATE X,Y+1:PRINT"STI";:GOSUB710
700 LOCATE X,Y:PRINT"WRT";:LOCATE X,Y+1:PRINT"OP2";:GOSUB710:NEXT:POKE &H0116,2:
GOTO 720
710 FOR S=0 TO 4:POKE &HFFD3,128:POKE &HFFD3,0:NEXT:RETURN
720 RESTORE 1140:GOSUB 1110:IF CC=1 THEN GOTO 950 ELSE 740
730 G=G+T:COLOR 6:LOCATE 8,0:PRINT G:RETURN
740 H=H-1:IF H=0 THEN 760 ELSE LOCATE 18,0:PRINT H:GOTO180
750 '-----------------GAME OVER---------------------------
760 LOCATE 10,5:PRINT"GAME OVER":RESTORE 1160:GOSUB1110:POKE &HFFE0,&H74
770 FOR I=0 TO 15:COLOR I:LOCATE 10,7:PRINT"マダ゛ ヤルキ? (Y or N)"
780 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 10 ELSE IF I$="N" THEN END ELSE NEXT:GOTO770
790 A=1:T=50:GOSUB730:RESTORE 1200:GOSUB1110
800 COLOR 15:LOCATE 36,U+1:PRINT"@@@";:LOCATE 36,U+2:PRINT"な と";
810 POKE &H0116,&H15:LOCATE 36,U:PRINT"*え。";:POKE &H0116,7
820 U=U+3:IF U=21 THEN 830 ELSE RETURN
830 V=100:LINE(1,2)-(33,20)," ",8,BF:LINE(0,0)-(35,0)," ":LOCATE 10,0:PRINT"Time
=";V:CC=1:LINE(1,23)-(33,23)," ",0
840 FOR I=0 TO V:LOCATE 16,0:PRINT V-I
850 W=RND*4+1:ON W GOTO 860,870,880,890,900
860 LINE(AA,BB)-(AA+2,BB+1),"▒",B:AA=AA-3:IF AA<1 THEN AA=31:GOTO 920 ELSE 920
870 LINE(AA,BB)-(AA+2,BB+1)," ",B:AA=AA+3:IF AA=34 THEN AA=1:GOTO 920 ELSE 920
880 LINE(AA,BB)-(AA+2,BB+1),"▒",B:BB=BB-2:IF BB=0 THEN BB=20:GOTO 920 ELSE 920
890 LINE(AA,BB)-(AA+2,BB+1)," ",B:BB=BB+2:IF BB=22 THEN BB=2:GOTO 920 ELSE 920
900 LINE(AA+1,BB+2)-(AA+1,21),"あ",RND*5+1:IF AA=X THEN IF BB<Y THEN 670
910 LINE(AA+1,BB+2)-(AA+1,21)," ":GOTO850
920 COLOR RND*6+1:IF SCREEN (AA+1,BB)=236 THEN 940
930 LOCATE AA,BB:PRINT"へ▣へ";:LOCATE AA,BB+1:PRINT"にたぬ";:GOSUB410:NEXT:GOTO 960
940 T=T+(V-I)*50:LOCATE 10,10:PRINT"N-I-C-E":PRINT"Bonus";T;"ten":CC=0:GOSUB730:
GOTO990
950 LOCATE 10,10:PRINT"T-A-K-O":PRINT"No Bonus":CC=0:GOTO 990
960 LOCATE 10,10:PRINT"T-i-m-e-O-v-e-r":PRINT"No Bonus":CC=0:GOTO 990
970 RESTORE 1040:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
980 'おおおおおおおCLEARおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお
990 FOR I=0 TO 3000:NEXT:FOR I=0 TO 20
1000 LINE(I,0)-(I,25),"あ",RND*6+1:LINE(40-I,0)-(40-I,25),"あ",RND*6+1:NEXT
1010 DD=DD+1:LOCATE 20,12:PRINT DD+1:FOR I=0 TO 2000:NEXT
1020 U=0:EE=EE+1:IF EE=6 THEN EE=5
1030 RESTORE 1220:GOSUB1110:CLS:GOTO 180
1040 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,8C,F5,3D,44,56
1050 DATA 10,AE,8C,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
1060 DATA 8E,00,08,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
1070 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
1080 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
1090 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
1100 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1110 DEFUSR=&H6000:POKE &H6004,&H5A:POKE &H6005,&H00:Q=&H77
1120 READ T,L:IF L=-1 THEN RETURN
1130 POKE &H6002,T:POKE &H6003,L:P=USR(Q):GOTO 1120
1140 DATA 145,13,154,13,145,13,154,13,145,13,194,13,163,13,183,13,220,2,0,-1
1150 DATA 88,36,83,36,78,36,73,36,68,36,0,-1
1160 DATA 120,4,120,4,120,4,120,6,106,16,163,6,163,16,163,6,163,16,163,2
1170 DATA 163,6,163,16,163,6,163,16,163,2,183,6,183,16,183,6,183,16,183,2,0,-1
1180 DATA 183,6,163,6,145,2,163,6,183,6,183,16,163,16,145,16
1190 DATA 163,16,183,16,163,2,0,-1
1200 DATA 88,36,68,36,78,36,64,36,68,36,0,-1
1210 'おおおおアイ オホ゜エテイマスカおおの イイシ゛マ マリおおおおおおおお
1220 DATA 83,10,83,10,83,10,83,10,83,4,145,10,145,4,128,2,145,10,145,10,145,10
1230 DATA 78,10,78,10,78,10,78,10,78,4,128,10,128,4,113,2,145,4,94,2.5,106,2.5
1240 DATA 106,1,0,-1
```

★Ｐ６で絵を速く描くには，プログラムの先頭行にＯＵＴ＆Ｈ93，２を，最後の行にＯＵＴ＆Ｈ93，３をつけます。これで２倍の速さになるはずです。（兵庫県神戸市・**大橋康広13才**）……**【つく美：絵，本と？影：グラ，ヒック！】**

スネークス SNAKES

トキ



あなたは，原始人（ニゴリ）です。ある日，大蛇が攻めてきました。そこで，ある勇気ある人（あなた）が，大蛇を倒しにいきました。

武器は，ヤリしかありません。ヤリが大蛇の頭以外に当たると，大蛇が分身して増えてしまいます。

やっと大蛇を倒したと思うと，こんどは2ひき……。

使用方法

83年12月号61ページに載った「ＭＳＲのプログラムリスト」（**リスト１**）をＲＵＮしてから，**リスト２**をＲＵＮしてください。

操作方法は，人間を[<]と[>]で左右に動かして，スペース・キーでヤリを投げます。

大蛇が画面の右下にくると，ゲーム・オーバーです。自分の下の赤いキャラクタは大地なので，下になにもない所にはいけません。

終わりに

協力してくれた，阿部秀人くん，高橋佳久くん，どうもありがとう！　ニゴリのバカ!!

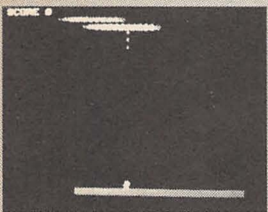
CHECKER FLAG

編：ＭＳＲとは，ミュージック・サブルーチン群の略なんです。LⅢのユーザーには，ゲームの効果音としておおいに活用できそうですね。

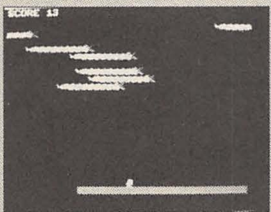
《第１表》ＭＳＲの活用表

処理	実行命令	アドレス・データ書き込み番地(２バイト)	処理内容
自動演奏	ＥＸＥＣ＆Ｈ７Ｅ００	７Ｅ７Ａ(演奏開始番地)	終了データまで演奏※１
ＳＴＥＰ演奏	〃　７Ｅ１２	7E7A·7E13(演奏再帰番地)	データを１音ずつ演奏※１，３
ＢＧＭセット	〃　７ＥＣＦ	７Ｅ８Ｂ(演奏再帰番地)	割り込み演奏の設定
ＢＧＭ解除	〃　７ＥＥ１		〃　の完全解除
自己転送	〃　７ＥＢＢ	７ＥＣＤ(転送先番地)	他の番地へ本体を転送※４
ＢＧＭ　ＯＮ	ＰＯＫＥ＆ＨＦＦＤ４，０		割り込み演奏の許可※２，３
ＢＧＭ ＯＦＦ	〃　〃，１２８		割り込み演奏ストップ
音域変化	ＰＯＫＥ＆Ｈ７Ｅ４Ｂ，Ｘ ただし，＆ＨＥＤ≦Ｘ≦＆ＨＦＤ※４		音域(振動数)を変える

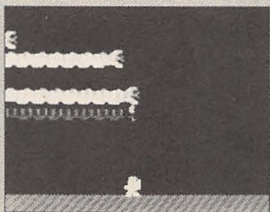
※１：データの書式は音長，音程の順で，休符は音程＝０，終了データは音程＝音長＝０とする
※２：データの書式は音長，音程，次音までの休みの順で，終了データは三つのデータがともに０のときとする。このモードでは，ＢＡＳＩＣと同時実行ができる
※３：終了データを読み終えると，演奏再帰番地にもどり，演奏をくり返す。ゲームには効果的！
※４：マシン語はリロケータブルで，他の番地においても演奏可能。ただし，データ書き込み番地や開始番地は，それによって変わる
※５：詳しい使用法は，83年12月号63ページを解読してみればわかる
※６：データの許容範囲を超えたり，アドレスを正しく設定しなかったりすると暴走するので注意!!



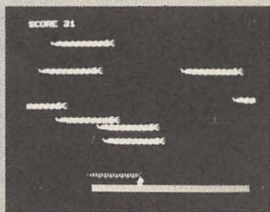
《写真１》左か右へ移動するヘビにヤリを投げる



《写真２》頭以外に当たるとヘビがウヨウヨ！



《写真３》えい，ピュー，スコーン！　当たった



《写真４》失敗すればするほど，もー，ダメ!!

★太陽系ダジャレ：太陽を見たいよう。火星をかせい。木星もくせ～。どうだ！（東京都町田市・ＯＨ！Ｘ１）…
【影：太陽のダジャレ：太陽が暖かいのは熱線があるからなのさ。えっ，そんなのあったけ？う～ん，65点！】

《リスト1》MSRのプログラム・リスト

```
10 PRINT:   PRINT"M. S. R.  For BM-L3/MK5"
20 PRINT:PRINT"Programmed By MZ KUN":PRINT:PRINT:PRINT
200 DIM MZKUN(16),SASABARA(16):NIGORI=0:FOR A=0 TO14:PRINT"*";:FORB=0TO15:READ X
$:X=VAL("&H"+X$):POKE&H7E00+A*16+B,X
210 MZKUN(A+1)=MZKUN(A+1)+X:SASABARA(B+1)=SASABARA(B+1)+X:NIGORI=NIGORI+X*(-1)^(
A*16+B):NEXT:READX$:IF X$<>HEX$(MZKUN(A+1))THENPRINT"ﾃﾞｰﾀ ERROR IN";A*10+1000;"ｷ
ﾞｮｳﾒ":BEEP:BEEP
220 NEXT:FORA=1TO16:READ X$:X=VAL("&H"+X$):IF X<>SASABARA(A)MOD256THEN PRINT"ﾃﾞｰ
ﾀ ERROR IN";A;"ﾚﾂ":BEEP:BEEP
230 NEXT:READTOKI:IFNIGORI<>TOKI THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀ ERROR ﾃﾞｽ｡ ﾓｳｲﾁﾄﾞ DATA ｦ ｶｸﾆﾝ ｼ
ﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR HIDE=1TO10:BEEP:BEEP:NEXT:STOP
240 'PRINT"CASSETE ｦ ﾛｸｵﾝｼｮｳﾀｲ ﾆ ｼﾃｶﾗ､[RETURN] KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ!":INPUT X$:SAVEM "
MSR",&H7E00,&H7F00,&H7000:'ﾍﾝｽｳ=ｷｮｳﾘｮｸｼｬ ﾉ ﾅﾏｴ
999 '       0  1  2  3  4  5  6  7   8  9  A  B  C  D  E  F   CHECK
1000 DATA EE,8C,77,8D,52,37,02,4D,  26,04,8D,58,20,F5,8D,25,   62C
1010 DATA 20,F1,CE,66,FE,37,06,10,  83,00,00,26,05,EE,8C,5A,   612
1020 DATA 20,F3,33,5E,8D,31,37,02,  4D,26,04,8D,37,20,02,8D,   485
1030 DATA 04,EF,8C,DF,39,1F,02,20,  10,12,12,12,12,12,12,12,   366
1040 DATA 12,12,12,12,12,12,12,12,  12,4A,26,FD,1F,20,53,F7,   398
1050 DATA FF,D3,30,1F,26,DF,39,37,  04,4F,58,89,00,48,58,83,   5F3
1060 DATA 00,1F,01,39,8C,00,00,26,  03,32,62,39,86,80,1F,02,   302
1070 DATA 4A,26,FD,1F,20,30,1F,26,  F5,39,65,00,D3,FF,05,A7,   632
1080 DATA 8C,FA,B6,FF,CA,A6,8C,F4,  20,04,F2,2B,01,3B,6A,8C,   89E
1090 DATA ED,27,01,3B,34,76,CE,2B,  13,37,04,4F,1F,01,5D,26,   433
1100 DATA 05,EE,8C,E7,20,F3,37,02,  8D,8B,37,02,A7,8C,CF,68,   76D
1110 DATA 8C,CB,6C,8C,C8,EF,8C,DF,  35,76,3B,30,8D,FF,41,10,   864
1120 DATA AE,8C,0A,C6,FF,A6,80,A7,  A0,5A,26,F9,39,6A,00,86,   818
1130 DATA 80,B7,FF,D4,30,8C,A8,BF,  01,10,AE,8C,AE,AF,8C,B7,   918
1140 DATA 39,86,80,B7,FF,D4,8E,E1,  31,BF,01,10,39,00,00,00,   672
1150 DATA FE,2C,7C,B7,0E,E3,7E,5B,  DB,A5,25,1D,5A,DC,5F,AE,-2479
30000 FORA=1TO255:POKE&H65FD+A*3, 5:POKE&H65FD+A*3,255-A:POKE&H65FF+A*3,20:NEXT
```

《リスト2》SNAKESのプログラム・リスト

```
10 POKE&HFFD4,128:POKE&HFFE0,4:WIDTH40:SCREEN1:GOSUB530:COLOR7:CLS
20 SCREEN 0,1,0
30 COLOR 7:CLS:LOCATE10,10:PRINT"ちょっと、まっち";:FOR I=0 TO 5:PRINTCHR$(126);:NEXT:P
RINT"。";
40 RESTORE430:FOR I=0 TO 93 STEP 2:READ A$,B$:B=VAL("&H"+B$):A=VAL("&H"+A$):POKE
&H6500+I,B:POKE&H6501+I,A:NEXT
50 GOSUB280
60 CLS:LOCATE10,10:PRINT"ROUND 1     Start":POKE&H7E7A,&H65:POKE&H7E7B,0:EXEC&H7E
00:CLS
70 CLEAR 300,&H6FFF:FOR I=&H7000 TO &H700F:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
80 DATA 8E,07,46,A6,84,A7,88,01,30,1F,8C,04,26,26,F4,39
90 DEFINTB-Z:RANDOMIZETIME:X=(RND*26)+12:R=1:T=1:HX=(RND*3)-2:GA=11:GB=38
100 POKE&H116,&H27:LOCATEX,23:PRINT"π";:LOCATE1,1:FORW=1TOR:PRINT"たわみみみみみみへ ";:
NEXTW:GOSUB500
110 P=PEEK(&HFFE0):COLOR 7:LOCATE0,0:PRINT"SCORE";S
120 IF SCREEN(39,20)>223 AND SCREEN(39,20)<253 THEN 520
130 IF T<1 THEN LOCATE10,10:PRINT"NICE CLEAR";:POKE&H7E7B,&H4E:FOR I=1 TO 3:EXEC
&H7E00:NEXT:CLS:LOCATE10,10:PRINT"ROUND";R+1;"            ":FOR I=0 TO 500:NEXT:CL
S:S=S+R*100:R=R+1:T=R:GOTO100
140 P=PEEK(&HFFE0):IFP=128THEN Y=22:FORD=0TO20:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT:
GOTO200
150 XX=X:IFP=135THENHX=-1ELSEIFP=204THENHX=1
160 IF X>=GB THEN HX=-1:AA=1:X=GB-1:GOSUB460 ELSE IF X<=GA THEN AA=2:X=GA+1:HX=1
:GOSUB460
170 POKE&H116,&H27:IF SP>5 THEN GOSUB470
180 X=X+HX:SP=SP+M
190 POKE&H116,&H27:LOCATEXX,23:PRINT" ";:LOCATEX,23:PRINT"π";:EXEC&H7000:GOTO110
200 POKE&H116,&H27:EXEC&H7000:LOCATEX,Y:PRINT"I";:SC=SCREEN(X,Y-1):IFSC=237ORSCR
EEN(X-1,Y-1)=237THENLOCATEX,Y:PRINT" ";:GOTO240ELSEIFSC<>32ANDSC<>0THEN220ELSEIF
Y>2THENLOCATEX,Y:PRINT" ";:Y=Y-1:GOTO200ELSELOCATEX,Y:PRINT" ";:GOTO110
210 POKE&H116,&H27:EXEC&H7000:LOCATEX,Y:PRINT"I";:SC=SCREEN(X,Y-1):IFSC=224 OR S
C=152 OR SC=240 THEN220ELSEIFSC=237ORSCREEN(X-1,Y-1)=237THENLOCATEX,Y:PRINT" ";:
GOTO240ELSEIFY>1THENLOCATEX,Y:PRINT" ";:Y=Y-1:GOTO200ELSELOCATEX,Y:PRINT" ";:GOT
O110
220 LOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATERND*10,1:PRINT"たわみみみみみみへ";:FOR I=1 TO 10:EXEC&H70
00:IF SCREEN (39,20)>223 AND SCREEN(39,20)<253 THEN 520
230 NEXT:T=T+1:S=S-3:GOTO110
240 BEEP:S=S+10:T=T-1:IFSCREEN(X-1,Y-1)=237THENTX=X-1ELSETX=X
250 LOCATETX-9,Y-1:PRINT"          ":FOR TY=Y TO 22:SCREEN ,2:LOCATETX-9,TY:PRIN
T"たわみみみみみみへ";:LOCATETX-9,TY:PRINT"          ";:SCREEN ,1:NEXT:SCREEN ,1:GOTO110
260 POKE&H116,&H22:LOCATEX-Q-1,13:PRINTCHR$(&H60)+"ab":LOCATEX+1-Q,14:PRINT"e":L
OCATEX-Q-1,15:PRINT"fgh":COLOR 7:BEEP:BEEP:LOCATE7,7:PRINT"G A M E   O V E R ":L
OCATE6,11:PRINT"HIT [S] Key to Start":LOCATE10,16:PRINT"END [E] Key":POKE&H7E7B,
&H34:EXEC&H7E00
270 P=PEEK(&HFFE0):IF P=186 THEN 60 ELSE IF P=171 THEN POKE&HFFE0,&H64:CLS:END E
LSE 270
280 POKE&HFFE9,1:RESTORE 290:FOR I=1 TO 6:READC:CHR(I)=C:NEXT:POKE&HFFEA,7:FORA=
&HA000+32*8 TO &HA000+32*8+7:POKEA,0:NEXT A
290 DATA 144,237,73,224,252,240
300 POKE&HFFEA,1:GOSUB310:POKE&HFFEA,2:GOSUB310:POKE&HFFEA,4:GOSUB310:POKE&HFFE9
,0:RETURN
310 FOR A=1 TO 6:K=&HA000+8*CHR(A):FOR I=0 TO 7:READ A$:TK=VAL("&H"+A$):POKEK+I,
TK:NEXTI,A:RETURN
320 ' CHARACTER DATA
330 DATA 3C,20,00,00,00,00,00,00, 00,00,00,00,00,00,00,00
340 DATA 08,18,18,00,00,00,00,00, 00,00,00,22,22,00,00,00
350 DATA 00,00,22,22,22,00,00,00, 00,00,22,22,22,00,00,00
360 DATA 00,09,3D,19,FF,3C,38,66, 00,10,01,3E,01,78,0E,00
370 DATA 00,00,00,08,08,08,08,08, 00,00,00,22,22,03,00,00
380 DATA 00,00,22,22,22,FF,00,00, 00,00,22,22,22,FF,F8,00
390 DATA 00,09,3D,11,E7,00,38,66, 1E,68,F0,C0,E0,78,0E,00
400 DATA 08,18,18,00,00,00,00,00, 00,80,C1,67,3F,03,00,00
410 DATA 00,1C,FF,FF,FF,FF,00,00, 00,0C,FF,FF,FF,FF,F8,00
420 ' MUSIC DATA
430 DATA 5F,FF,64,FF,50,FF,55,FF,64,FF,5F,FF,55,FF,50,FF,55,FF,50,FF,46,FF,42,FF
,00,FF,5F,FF,64,FF,50,FF,55,FF,5F,FF,64,FF,55,FF,50,FF,50,FF,55,FF,64,FF,5F,FF,0
0,00
440 DATA 46,FF,46,FF,46,FF,3E,FF,00,80,46,FF,3E,FF,46,FF,4B,FF,00,80,55,FF,60,FF
,00,00
450 DATA 16,80,1E,80,1C,80,1E,80,1F,80,1E,80,17,FF,00,00
460 COLOR 2:LOCATE3,24:PRINT" STOP ";:SP=2:ON AA GOSUB480,490:GOSUB500:POKE&H116
,&H27:M=1:IF GB-GA<2 THEN RETURN 510 ELSE RETURN
470 COLOR 2:LOCATE3,24:PRINT"        ";:SP=1:POKE&H116,&H27:M=0:SP=1: RETURN
480 GB=GB+(GB>GA):RETURN
490 GA=GA-(GA<GB):RETURN
500 LINE(0,24)-(39,24)," ":LINE(GA,24)-(GB,24),"※",2:RETURN
510 A$=SPACE$(35)+"たわみみへ":COLOR2:FORI=1TO15:LOCATE0,24:PRINT:NEXT:POKE&H116,&H27
:FOR I=0 TO X-5:LOCATE0,14:PRINTRIGHT$(A$,I):NEXT:FOR I=0 TO 5:Q=SGN(AA-1.5):LOC
ATEX-Q,8+I:PRINT" ";:LOCATEX-Q,9+I:PRINT"π";:LOCATEX+I-11-Q,14:PRINT"  たわみみへ";:N
EXT:GOTO260
520 AA=1.5:FOR A=0 TO GB-GA:LOCATEGA+A,24:PRINT" ";:LOCATEGB-A,24:PRINT" ";:NEXT
:GOTO 510
530 FOR A=1 TO 100:PSET(RND(1)*48,RND(1)*24,2):NEXT
540 POKE&HFFE9,1:POKE &HFFEA,2:FOR M=0 TO 2:FOR N=0 TO 2:FOR A=0 TO 7:P=PEEK(&H4
00+M+N*40+A*&H400):POKE &HA300+M*8+N*24+A,P:NEXT:NEXT:NEXT:POKE &HFFE9,0:POKE&H1
16,&H22
550 POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,5:FOR A=0 TO 71:POKE &HA300+A,0:NEXT:POKE &HFFE9,0
:RETURN
```

★ないですむシリーズ①：手紙を書くときにはじめに「全略」と書くと，文を書かないですむ。（栃木県芳賀郡・宮本　孝13才）……【編：おっ，新ネタですね。○○すると××しないですむ。さあ，みんなも作品を送ってネ！】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

イタズラカラス

AOBA



前略　プレイヤー様

ここ任天村は，静かな農村です。ところが，最近毎日カラスがやってきて，畑の作物を荒してしまいます。

そこで当村では，対カラス用モビル・スーツ「アキレス」を開発いたしました。しかし，優秀なパイロットがおりません。

ご多忙かとは存じますが，ぜひあのカラスめを退治してくださいませ。

モビル・スーツ「アキレス」の操縦マニュアル

1984年，3機製造。コントローラの左右で，45°ずつ回転。Aボタンで投石。

敵カラスについての資料

1日目は，2羽のみ。しかし，その後1日ごとに1羽増加。最高5羽まで現われるが，それ以後は敵首領ファイヤー・ボールが出現する。この首領は動作が機敏なため，注意を要する。

作者より

MOVE命令は，実行後はほっておけるのでとても便利です。しかしあまり速くすると，衝突の判定のタイミングが難しくなってしまいます（このプログラムでも，たまに見逃がす）。

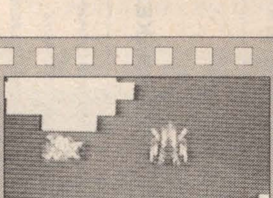
注意して，使ってみてください。きっと，すばらしい作品ができますよ。

《第1表》変数について

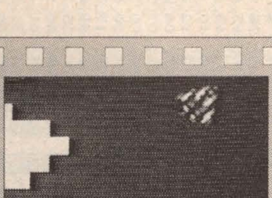
変数	内容
E(　)	カラスの存在
D(　)	カラスの方向
SC	スコア
LA	残り（アキレス）
EN	カラスの数
D	アキレスの方向
E	カラスの残り数
I	ループ用
S	STICK
T	STRIG
X	座標スタック用
Y	座標スタック用
HI	ハイ・スコア



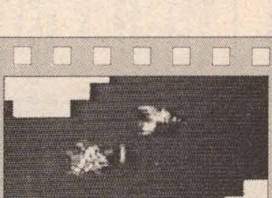
《写真1》背景は青い空に白い雲です



《写真2》下から上に飛んで投石！



《写真3》ななめに飛ぶこともできるのです



《写真4》左から右へ飛んでピューッ！

★1月号の裏表紙の右上に浮いているテープをよく見てください。糸が見えます。（佐賀県藤津郡・石田景之13才）……【影：そんなことどうでもいいよ。夕貴ちゃん，カ～ワ～イイ♡♡つぐ美：美人ってつらいのよネー。】

《第2表》プログラムのしくみ

10〜	初期設定1
50〜	初期設定2
300〜	キー入力
330〜	アキレス移動
340〜	石移動
350〜	カラスの処理
700〜	カラスの移動
800〜	スコアの表示
900〜	ハイ・スコアの表示
1000〜	やられた
1060〜	GAME OVER
2000〜	やっつけた
2050〜	面クリア

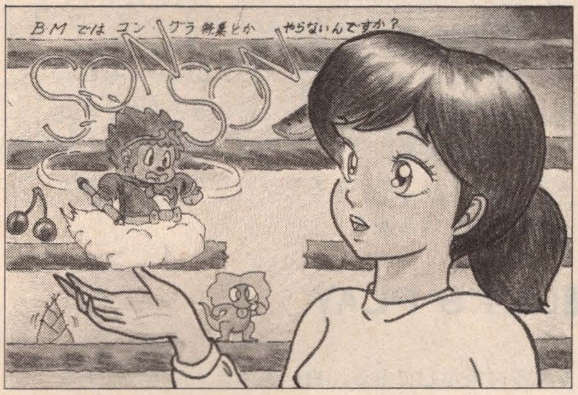
CHECKER FLAG

編：C1の人気が急上昇してますね。

影：といっても，ゲーム・マシンとしてだろ。意外に，自分でプログラムを組もうという人が少ないんじゃないかな？

編：私もそう思ってました。しかし，この作品をみたら，ほら，とてもおもしろいゲームでしょ。やればできるんですよ！

Dr.D：安いからといって，ゲームばかりやってるのももったいないぞ。BASICでオリジナルのゲームを作ってみたらどうかな？ けして，難しくないぞ。



by 遠藤英昭

評…コングラ特集やりたいですね。作品を送って！（つぐ美）

イタズラカラスのプログラム・リスト

```
10 VIEW:SPRITEON
20 CGSET1,2:PALETB 0,1,48,48
,48:PALETS 3,1,48,39,22:PALE
TS 1,1,48,18,25
30 DEFSPRITE4,(3,1,0,0,1)="R
SPQ"
40 DIME(6),D(6)
50 LOCATE7,18:PRINT"PUSH [ST
ART]";
60 IFSTRIG(0)<>1THEN60
90 VIEW:SC=0:LA=3:EN=2:D=1:G
OSUB800:GOSUB900
100 E=EN:LOCATE8,10:PRINT"
     ":ERA0,1,2,3,4,5,6,7
110 FORI=1TOEN:E(I)=1:GOSUB7
00:D(I)=RND(8)+1:POSITIONI,0
,0:NEXT
120 POSITION7,120,110
300 S=STICK(0):T=STRIG(0)
305 IFMOVE(0)=0THENERA0:POSI
TION0,XPOS(7),YPOS(7)
310 IFS=1THEND=D+1:IFD>8THEN
D=1
320 IFS=2THEND=D-1:IFD<1THEN
D=8
330 X=XPOS(7):Y=YPOS(7):DEFM
OVE(7)=SPRITE(3,D,1,200,1,2)
:POSITION7,X,Y:MOVE7
340 IFT=8ANDMOVE(0)=0ANDYPOS
(7)<245ANDXPOS(7)<251THENPLA
Y"O2D0":DEFMOVE(0)=SPRITE(12
,5,1,ABS(YPOS(7)-230)/2,1,3)
:POSITION0,XPOS(7)+4,YPOS(7)
+4:MOVE0
350 FORI=1TOEN:IFE(I)=1ANDAB
S(XPOS(7)-XPOS(I))<14ANDABS(
YPOS(7)-YPOS(I))<14THEN1000
360 IFMOVE(0)=-1ANDABS(XPOS(
0)-XPOS(I))<10ANDABS(YPOS(0)
-YPOS(I))<10THENGOSUB2000:IF
E=0THEN100
370 IFMOVE(I)=0ANDE(I)=1THEN
GOSUB700
380 NEXT
400 GOTO300
700 D(I)=D(I)+RND(3)-1:IFD(I
)>8THEND(I)=1
710 IFD(I)<1THEND(I)=8
720 X=XPOS(I):Y=YPOS(I):IFI<
6THENDEFMOVE(I)=SPRITE(15,D(
I),2,RND(50)+10,1,0):GOTO750

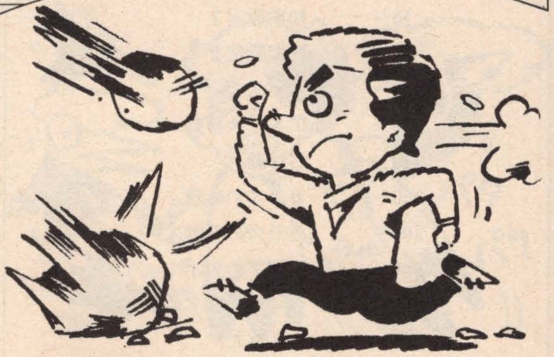
730 DEFMOVE(I)=SPRITE(5,D(I)
,1,RND(50)+10,1,3)
750 POSITIONI,X,Y:MOVEI:RETU
RN
800 LOCATE20,0:PRINTRIGHT$("
000000"+MID$(STR$(SC),2,5),5
)
810 LOCATE18,23:PRINT"LAST";
LA;:RETURN
900 LOCATE1,23:PRINT"HI-SCOR
E ";RIGHT$("000000"+MID$(STR
$(HI),2,5),5);:RETURN
1000 ERA1:X=XPOS(7):Y=YPOS(7
):DEFMOVE(7)=SPRITE(3,0,2,70
,0,1):POSITION7,X,Y:MOVE7
1010 PLAY"O0D1FAFD"
1020 PAUSE100
1030 LA=LA-1:GOSUB800:IFLA=0
THEN1060
1050 GOTO100
1060 LOCATE10,15:PRINT"GAME
OVER":PAUSE200
1070 IFSC>HI THENHI=SC:GOSUB
900
1100 GOTO50
2000 ERA0,I:X=XPOS(I):Y=YPOS
(I)
2010 DEFMOVE(I)=SPRITE(5-(I<
>6)*10,5,1,ABS(245-Y)/2,0,2)
:POSITIONI,X,Y:MOVEI
2020 PLAY"O5C0EC"
2030 SC=SC+EN*10:GOSUB800
2040 E(I)=0:E=E-1:IFE>0THENR
ETURN
2050 IFMOVE(I)=-1THENMOVE7:G
OTO2050
2060 PLAY"O2CCDFEGFDC"
2070 LOCATE8,10:PRINT"BONUS"
;EN*50:SC=SC+EN*50:GOSUB800
2080 PAUSE100:EN=EN+1:IFEN>6
THENEN=6
2090 RETURN
```

★いつの日か，オレの手で1機種増やしてやる。53機種の夢!!（宮城県白石市・上野幸一18才）……【**編**：さて問題です。上野くんはどうやって1機種増やすのでしょう？**影**：〝オレの手で〟って書いてあるじゃないか!!**編**：??】

コモドール64用

<ruby>METEO<rt>メテオ</rt></ruby> <ruby>RUNNER<rt>ランナー</rt></ruby>

津田　雅史



■STORY

あなたは，Mちゃんとデートをすることになりました。ところがKGという悪友が，君とMちゃんとの仲をよく思っていないのです。

こまったことに，彼は大天才。交通用具消滅機であなたのまわりの乗り物を消したので，あなたは走っていかなければならなくなりました。

そこで走っていったものの，天才KGはいん石作成機により，あなたの上方からいん石を落とすことを計画していたのでした。

さあ，あなたはこのいん石をかいくぐり，ぶじMちゃんの所までいけるか？

■LET'S PLAY

左すみに表示してある，白い人のようなものがあなたです。スペース・キーにより移動（実際は，いん石がななめにスクロールするだけで，人は動かない）すると，点が加算されます。

■PROGRAM

少し前に作ったものなので，中身はほとんど忘れました。はっきりいって，このプログラムにはムダが多いので，解読はおすすめしません。

少々短いが，DATAが長いだけがとりえです。

■END

STORYは，こじつけです。たとえ1万点いこうが10万点いこうが，画面に変化はありません。3千点くらいから疲れます。ひまかもの好きの人は，入力して遊んでみてください。

RUNすると，しばらくの間ウンともスンともいわなくなります。2分（そんなにかからない）待ってやってください。それ以上待ってもなんともならないときは，暴走したと思って電源を切りましょう。くれぐれも，DATAの入力ミスのないように。

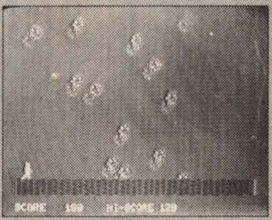
CHECKER FLAG

Dr.D：ワンキー・ゲームだな。ゲームは単純だが，プログラムもそれなりの長さにまとまっている。64の特徴のスクロールのウマサがめだつ作品だ。

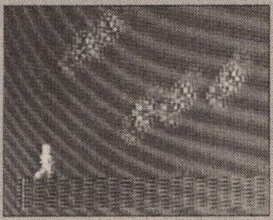
影：いん石のななめ移動が，オモシロイ！



《写真1》タイトル画面。ワンキーのゲーム



《写真2》いん石があなたを襲ってきます



《写真3》ひたすら走るだけのゲーム。急げ！



《写真4》ボカ〜ン!! 当たるとゲーム・エンド

★つぐ美！今夜10時○○○○で待ってるぜ！○㊙○○にすてきな言葉をあてはめてね♡♬♪！(東京都新宿区・悪夢13才)……【つぐ美：わかった，〝夢のなか〟でしょ！影：へー，10時には寝てるのか？寝すぎると，ふと…。】

METEO RUNNERのプログラム・リスト

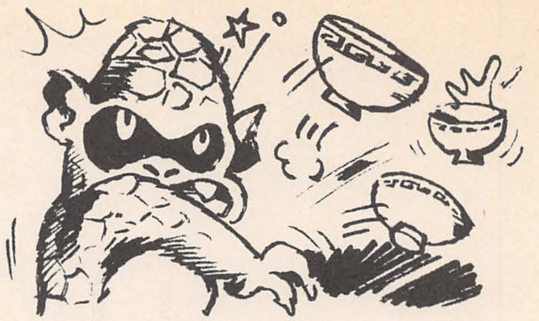
```
10 REM METEO RUNNER
20 REM MASASHI TSUDA
30 PRINT"■":GOSUB900:REM SHOKI SETTEI
40 CLR
50 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
60 V=13*4096:SI=V+4*256:M$="▒@A▒┬BC"
65 GOSUB700:REM SHOKI SETTEI 2
70 GOSUB800:REM GAMEN 1
80 GETA$:IFA$<>""THEN80
90 GETA$:IFA$="Y"THENGOSUB750:GOSUB600:GOTO120
100 IFA$="N"THENEND
110 GOTO90
120 PRINT"■":POKEV+31,0:SYS2560:REM POKE COLOR RAM
125 PRINTY$"■■■SCORE"SPC(10)"HI-SCORE";H;:GOSUB580
130 A=RND(1):IFA<.5THENA%=RND(1)*39:PRINT"■■"SPC(A%)M$;
140 A%=PEEK(197):IFA%=60THEN500
150 SYS49152
210 POKESI+4,0:PRINTY$SPC(7)"■■■"S;
220 A=PEEK(V+31)AND1:IFA=1THENPOKEV+31,0:GOTO310
300 GOTO130
310 IFS>HTHENH=S:PRINTY$SPC(23)"■■■"H;
320 POKE2040,35:POKEV+28,1
330 POKESI+5,9:POKESI+6,9
340 POKESI,104:POKESI+1,6
350 FORJ=0TO10:POKESI+4,129
360 FORI=0TO50:NEXT
370 POKESI+4,0:NEXT
400 GOTO70
410 POKESI+5,0:POKESI+6,15*16:POKESI,159:POKESI+1,33:POKESI+4,33:RETURN
470 POKESI+5,0:POKESI+6,15*16:POKESI,69 :POKESI+1,28:POKESI+4,33:RETURN
500 S=S+10
520 A=PEEK(V+31)AND1:IFA=1THENPOKEV+31,0:GOTO310
530 SYS50000
540 G=G+1:IFINT(G/2)*2=GTHENPOKE2040,33:GOSUB410:GOTO570
560 GOSUB470:POKE2040,34
570 GOTO210
580 FORI=22TO23:PRINTLEFT$(Y$,I)"■■TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT"
590 NEXT:RETURN
600 POKESI+5,0:POKESI+6,15*16
610 POKESI,207:POKESI+1,16
620 POKESI+4,17:FORI=0TO256:NEXT:POKESI+4,16
630 POKESI,46 :POKESI+1,21
640 POKESI+4,17:FORI=0TO256:NEXT:POKESI+4,16
650 POKESI,48 :POKESI+1,25
660 POKESI+4,17:FORI=0TO256:NEXT:POKESI+4,16
670 POKESI,159:POKESI+1,33
680 POKESI+4,17:FORI=0TO256:NEXT:POKESI+4,0
690 RETURN
700 POKEV+24,18:POKEV+22,PEEK(V+22)OR16
710 POKESI+24,15
720 POKEV+32,6:POKEV+33,6:POKEV+34,7
730 POKEV+35,2:POKEV+37,7:POKEV+38,5
740 POKEV+39,1
750 POKE2040,34:POKEV+21,1:POKEV+28,0
760 X=20:POKEV+1,202:POKEV,32
770 S=0:G=0
790 RETURN
800 PRINT"■■■■■"TAB(10)"┌┐ ┌─ ─┬─ ┌─ ┌┐"
810 PRINT"■"TAB(10)   "│││ ├─  │  ├─ ││"
820 PRINT"■"TAB(10)   "└┘ └─  └  └─ └┘"
830 PRINT"■■■"TAB(8)"┌┐ ┌ ┌┐┌ ┌┐┌ ┌─ ┌┐"
840 PRINT"■"TAB(8)  "├┘ │ ││││ ││││ ├─ ├┘"
850 PRINT"■"TAB(8)  "└└ └┘ └┘└ └┘└ └─ └└"
860 PRINT"■■■"TAB(6)"KEY:  SPACE BAR ONLY     "
870 PRINT"■■■"TAB(10)"PLAY  [Y/N] ?"
890 RETURN
900 I=0
903 READL$:IFL$="M"THENSYS49152:GOTO910
905 GOSUB990:POKE49152+I,L:I=I+1:GOTO903
910 I=0
913 READL:IFL=-1THENSYS49152:GOTO920
915 POKE49152+I,L:I=I+1:GOTO913
920 I=0
923 READL$:IFL$="M"THEN930
925 GOSUB990:POKE2560+I,L:I=I+1:GOTO923
930 I=0
933 READL$:IFL$="M"THEN940
935 GOSUB990:POKE49152+I,L:I=I+1:GOTO933
940 I=0
943 READL$:IFL$="M"THEN950
945 GOSUB990:POKE2048+I,L:I=I+1:GOTO943
950 I=0
953 READL$:IFL$="M"THEN960
955 GOSUB990:POKE2176+I,L:I=I+1
957 READL$:GOSUB990:POKE2176+I,L:I=I+1
959 READL$:GOSUB990:POKE2176+I,L:I=I+1:GOTO953
960 I=0
963 READL$:IFL$="M"THEN970
965 GOSUB990:POKE2240+I,L:I=I+1
967 READL$:GOSUB990:POKE2240+I,L:I=I+2:GOTO963
970 I=0
971 READL$:IFL$="M"THEN975
972 GOSUB990:POKE50000+I,L:I=I+1:GOTO971
975 I=0
976 READL$:IFL$="M"THEN980
977 GOSUB990:POKE2112+I,L:I=I+1
978 READL$:GOSUB990:POKE2112+I,L:I=I+2:GOTO976
980 RETURN
990 L=0:FORJ=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
999 RETURN
1000 DATA A2,08,A9,00,A8,85,FE,A9,08,85,FF,A9,00,91,FE,C8,D0,FB,E6,FF,CA,D0,F6
1010 DATA 60,M
1020 DATA 162,0,142,14,220,169,251,37,1,133,1,162,0,189,0,208
1030 DATA 157,0,12,189,0,209,157,0,13,189,0,210,157,0,14,189
1040 DATA 0,211,157,0,15,202,208,229,169,4,5,1,133,1,162,1,142,14,220,96,-1
1050 DATA A2,04,A9,00,A8,85,FE,A9,D8,85,FF,A9,0D,91,FE,C8,D0,FB,E6,FF,CA,D0,F6
1060 DATA 60,M
1070 DATA A9,07,85,FC,A9,1F,85,FB,A2,00,A0,28,A1,FB,91,FB,C6,FB,A5,FB,C9,FF
1080 DATA D0,F4,C6,FC,A5,FC,C9,03,D0,EC,A9,20,A2,27,9D,00,04,CA,E0,FF,D0,F8
1090 DATA 60,M
1100 DATA 00,02,0A,0A,2A,26,26,AA
1110 DATA 00,80,A0,60,A8,98,98,AA
1120 DATA 9A,AA,26,26,2A,0A,0A,02
1130 DATA A6,6A,A8,A8,68,60,A0,80,M
1140 REM SPRITE DATA 1
1150 DATA 01,C0,00,01,C0,00,01,C0,00,01,C0,00,03,80,00,05,C0,00,09,A0,00
1160 DATA 11,90,00,01,8C,00,01,E0,00,01,E0,00,01,60,00,03,20,00,1E,20,00
1165 DATA 10,20,00,00,30,00,M
1170 REM SPRITE DATA 2
1180 DATA 03,40,24,30,0D,06,66,50,2C,9C,DD,42,07,60,10,84
1190 DATA 03,40,24,30,0D,06,66,50,2C,9C,DD,42,07,60,10,84,M
1199 REM YOKO SCROLL
1200 DATA A9,07,85,FC,A9,1F,85,FB,A2,00,A0,27,A1,FB,91,FB,C6,FB,A5,FB,C9,FF
1210 DATA D0,F4,C6,FC,A5,FC,C9,03,D0,EC,A9,20,A2,27,9D,00,04,CA,E0,FF,D0,F8
1215 DATA 60,M
1220 REM SPRITE DATA 3
1230 DATA 01,C0,01,C0,01,C0,01,C0,01,80,03,E0,05,90,09,A0,05,80,01,40,03,40
1240 DATA 02,60,0E,20,18,30,30,00,30,00,M
```

★マイコン，I/O，アスキーがマイコンの三大誌ということですが……。(神奈川県横浜市・佐々木幹夫13才)……
【編集長：はは，残念ですがベーマガはその上のランクつまり，マイコンの超一大誌となるわけであります！】

FM-7/77/(8)用

カプリコ
KAPLCO 2

Kaplco



「破滅」 ポニャールの森より

ある日のこと，オレが部下をつれて盗みから帰ると，「KAPLCO様！ またあのP君に，アジトの金を取られました」と，門番がかけよった。

「なに，P君にやられたのか！」オレは手にしたムチのえを折った。「みなの者，よく聞け！ みな全員アジトに残れ。そしてみなに分身とワープの術を与える。P君が来たら連絡しろ！」

そしてつぎの日，オレはひとりで城内の黄金の龍を盗みに行った。ひとりで盗むのは久しぶり，オレは昔しを思い出しながら，城にもぐりこんだ。(中略)「KAPLCO様，P君です」通報だ！ P君が来た。「もういってしまうのですか？」姫は別れをおしんだ。

「数々のご無礼お許しください。今日は帰ります。また会えるよう神に祈ります」オレは姫の手にくちづけをしてアジトへ急いだ。

愛車を飛ばし森の中のアジトへ（中略）〝キキーッ〟着いたぞ！ しかしすでに，アジトの宝はすべてなかった。

オレの怒りは爆発した。「だれか戦闘機を持ってこい！ これからP君をたたきのめしにいく！」。

Let's Play

はじめまして，カプリコです。自作小説「ポニャールの森」の一部をゲーム化しました。この話しは，彼の一生を彼が語ったものです。途中の姫様はのちに彼と



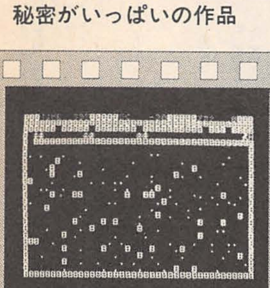
《写真1》タイトル画面。
秘密がいっぱいの作品

CHECKER FLAG

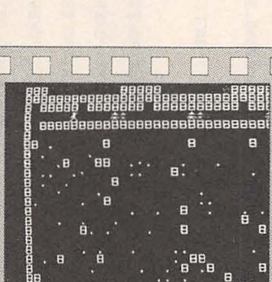
Dr.D：ゲーム・パターンは追いかけゲームだが，プログラム上で工夫がみられるな。

つぐ美：アイデアもいいし，このお姫さまって，私のように美しいんですよ，きっと！

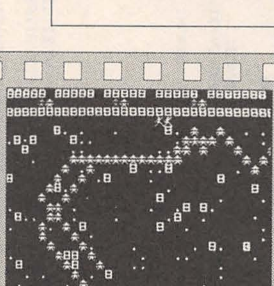
Dr.D：それはそれなりに，60行のキー入力から移動量を決めてるところがうまい。それと，180行のサブは基本どおりだ。



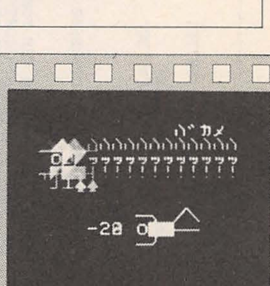
《写真2》ゲーム全景。右上からゲーム開始！



《写真3》アジトに侵入し，番人をよけて進む



《写真4》広場で宝を10個取ったら右上にもどる



《写真5》むむっ，つかまってしまってはダメ！

★僕は昔は50キロも離れた街までベーマガを買いにいっていた。自宅直送にしてホッとしていたら，なぜかまた5キロも離れた店まで取りにいくようになってしまった。(茨城県那珂郡・石河健一13才)……【一同：感謝!!】

結婚しますが，彼の部下の反乱のときに彼に代わって死んでしまいます。

大変に長い話で，全部紹介できず残念です。それでは，ゲームの説明をします。

あなたはP君で，アジトから宝を盗みます。実行画面を見てください。右上の人が，P君です。帽子をかぶっているのが，部下の番人です。P君は番人から逃げて，下の広場の宝（点々）を10個以上拾って，右上の〝H〟までもどると1面クリアです。やりながら覚えてください。

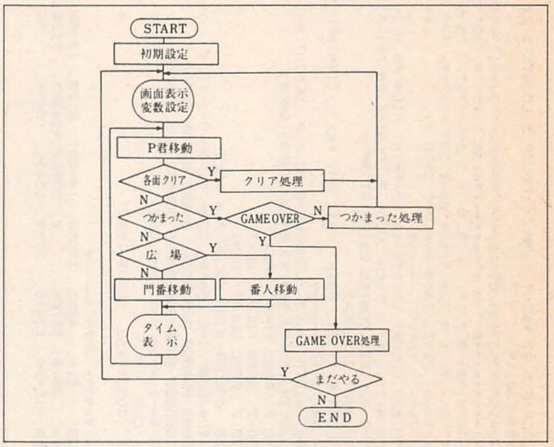
PROGRAM

かくれテクニックとして，ワープがあります。ある二つのキーを同時に押すと，ワープします。しかし，ワープは5個の宝を使うので，5個以上ないとワープできません。

それと，ある宝を拾ってからワープすると，スペシャル・フラッグがでます。拾うと，高得点が取れます。



《第1図》キー操作



《第2図》フロー・チャート

KAPLCO 2のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1480
20 REM ──── メイン ループ ────◆
30 Z=T MOD KC:T=T-1:IF T=0 THEN 840
40 I$=INKEY$ :'                                    ナニ オシタ?
50 IF I$=CHR$(128) AND INT(G/5)>0 AND Y>5 THEN410 :'ワープ
60 VX=(I$="1")-(I$="3") :VY=(I$="5")-(I$="2") :'   ドッチ ヘ イク ?
70 P=SCREEN(X+VX,Y+VY) :'                          ナニ ブツカッタ?
80 IF P=244 THEN 170 :'                            ショウガイ ブツ ニ アタッタ ?
90 IF P=72 THEN IF G>9 THEN 560 ELSE 170 :'        ゴール ダ゛ゾ
100 IF P=44 THEN 1180 :'                           カブリコ ニ ツカマッタ
110 IF P=46 THEN WS=0:G=G+1:PLAY"O5V10L32CAF"
120 IF P=164 THEN PLAY"V10L64O5BAGFEDC" :G=G+50 :S=S+500 :T=T+100
130 IF P=165 THEN WS=1 :PLAY"O5V12L32CAF"
140 LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+VX:Y=Y+VY
150 LOCATE X,Y :PRINT " ";
160 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),FA,PSET,7
170 IF Y<6 THEN 250
180 REM ──── KAPLCO イドウ ────◆
190 JX=SGN(X-V(Z)):JY=SGN(Y-W(Z)):'               Pクン ハ ドコ ニ イル?
200 IF SCREEN(V(Z)+JX,W(Z)+JY)=244 THEN 360 :'     ナニ アタック
210 PUT@(V(Z)*16,W(Z)*8)-(V(Z)*16+15,W(Z)*8+7),KA,PSET,6
220 V(Z)=V(Z)+JX:W(Z)=W(Z)+JY:LOCATEV(Z),W(Z):PRINT","
230 PUT@(V(Z)*16,W(Z)*8)-(V(Z)*16+15,W(Z)*8+7),KA,PSET,1:GOTO 330
240 REM ──── モンバン イドウ ────◆
250 IF WX<2 OR WX>19 THEN B=-B:'                   モンバン オオフク
260 LOCATE WX,3 :PRINT " "+CO$+" "+CO$+" ";
270 WX=WX+B
280 LOCATE WX,3 :PRINT ","+CO$+","+CO$+",";
290 FOR A=0 TO 18 STEP 9
300 PUT@((WX+A)*16,24)-((WX+A)*16+15,31),KA,PSET,5
310 NEXT
320 REM ──── TIME トタカラ ノ カズ ヒョウジ ────◆
330 COLOR2:LOCATE8,0:PRINTUSING"####";T:LOCATE34,0:PRINTUSING"###";G
340 GOTO30
350 REM ──── KAPLCO ワープ ────◆
360 GOSUB 490
370 LOCATE V(Z),W(Z) :PRINT " ";
380 V(Z)=E :W(Z)=D
390 PLAY "V8C64" :GOTO 330
400 REM ──── ワープ ────◆
410 GOSUB 490
420 LOCATEX,Y:PRINT" "
430 IF WS=1 THEN GOSUB 520
440 IF T-50<0 THEN 140
450 X=E :Y=D
460 FOR A=50 TO 10 STEP -1 :PLAY "L64 N=A;" :COLOR=(4,A MOD7+1) :NEXT
470 COLOR=(4,0):G=G-5:T=T-50:I$="":GOTO 140
480 REM ──── ランダム ザヒョウ ────◆
490 E=INT(RND(1)*38)+1:D=INT(RND(1)*18)+6
500 P=SCREEN(E,D):IF P=244 OR P=43 THEN 490 ELSE RETURN
510 REM ──── ? ? ? ────◆
520 LOCATE X,Y :PRINT CHR$(164);
530 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),GA,PSET,2
540 WS=0 :RETURN
550 REM ──── 1メン クリア ────◆
560 PLAY"V10T120O4L8GFEDC16.R32C16.R32C4EDCDC4"
570 COLOR 2 :DS=S:S=INT(S+T/10*G/10):TD=TD+(TD>270)*20
580 FOR A=G TO 0 STEP -1 :LOCATE 34,0:PRINT USING"###";A; :NEXT :BEEP
590 FOR A=T TO 0 STEP -1 :LOCATE  9,0:PRINT USING"###";A; :NEXT :BEEP
600 FOR A=DS TO S STEP 2 :LOCATE 20,0:PRINT USING"#####";A; :NEXT :BEEP
610 IF S>LS AND LS<32767 THEN KC=KC+1:LS=LS+500
620 LOCATE 10,24 :PRINT "Please Hit Return Key !";
630 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 630 ELSE 1570
640 REM ──── ステージ ヅクリ ────◆
650 FORA=0TO4 :GOSUB 490 :V(A)=E :W(A)=D :NEXT :RETURN
```

★この前ウメボシを食べたときに，タネを飲んで実をだしてしまった。こんな経験，つぐ美ちゃんにもありませんか？（福島県伊達郡・**遠藤　隆14才**）……【**つぐ美**：いろいろありすぎて，思わずゲラッなのでナ・イ・ショ!?】

```
660 LINE(0,1)-(39,24),"B",7,B:LINE(2,4)-(38,4),"B",7
670 COLOR3:LOCATE39,3:PRINT"H"
680 COLOR7:LOCATE0,0:PRINT"BBB          BBBBB         BBBBB        BBB";
690 COLOR2:LOCATE3,0:PRINT USING"TIME ####";T:LOCATE30,0:PRINTUSING"ﾀｶﾗ ###";G
700 LOCATE17,0:PRINTUSING"SC #####";S
710 COLOR7 :FOR I=1 TO 40 :GOSUB 490 :LOCATE E,D :PRINT "B" :NEXT
720 LOCATE1,2:PRINT MID$(BF$,RND(1)*47,38);
730 RETURN
740 REM ──── ﾀｶﾗ ﾋｮｳｼﾞ ────●
750 FOR A=1 TO 95 :GOSUB 490
760 COLOR 5 :LOCATE E,D :PRINT CHR$(46);
770 BEEP1 :BEEP0 :NEXT
780 REM ──── ? ? ? ? ? ────●
790 FOR A=0 TO 5 :GOSUB 490
800 LOCATE E,D :PRINT CHR$(165);
810 BEEP1 :BEEP 0 :NEXT :RETURN
820 REM ──── ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ────●
830 '                    123456789012345678901234567890123456
840 COLOR 2
850 LOCATE 2, 0:PRINT "[graphic characters]";
860 LOCATE 2, 1:PRINT "[graphic characters]";
870 LOCATE 2, 2:PRINT "[graphic characters]";
880 LOCATE 2, 3:PRINT "[graphic characters]";
890 LOCATE 2, 4:PRINT "[graphic characters]";
900 LOCATE 2, 5:PRINT "[graphic characters]";
910 LOCATE 2, 6:PRINT "[graphic characters]";
920 COLOR 7
930 LOCATE 2, 9:PRINT "[graphic characters]";
940 LOCATE 2,10:PRINT "[graphic characters]";
950 LOCATE 2,11:PRINT "[graphic characters]";
960 LOCATE 2,12:PRINT "[graphic characters]";
970 LOCATE 2,13:PRINT "[graphic characters]";
980 LOCATE 2,14:PRINT "[graphic characters]";
990 LOCATE 2,15:PRINT "[graphic characters]";
1000 PLAY"T120L16V10 O4BAFE FEDC DCO3BA BAFE FEDCDCDC2"
1010 COLOR 7:LOCATE10,21:PRINT"Your score is";INT(S);"ponts."
1020 LOCATE0,23:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ? ｽﾙﾅﾗ Yｦ ﾔﾒﾙﾅﾗ Nｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ";
1030 I$=INPUT$(1):IF I$="y" THEN 1540 ELSE IF I$="n" THEN WIDTH80,20 :CLS :END E
LSE 1030
1040 REM ──── ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ "KAPLCO" ────●
1050 '                         1234567890123456789012345678901 2
1060 COLOR1:LOCATE 4,4:PRINT"[graphic characters]";
1070        LOCATE 4,5:PRINT"[graphic characters]";
1080 COLOR6:LOCATE 4,6:PRINT"[graphic characters]";
1090        LOCATE 4,7:PRINT"[graphic characters]";
1100 COLOR2:LOCATE 4,8:PRINT"[graphic characters]";
1110        LOCATE 4,9:PRINT"[graphic characters]";
1120 COLOR7:LOCATE 8,11:PRINT"KAPLCO part 2 escape game"
1130 COLOR6:LOCATE 8,22:PRINT"ｾﾂﾒｲ ｦ ﾐﾏｽｶ (Yes or No)?";
1140 I$=INPUT$(1)
1150 IF I$="y" THEN 1320 ELSE IF I$<>"n" THEN 1140
1160 RETURN
1170 REM ──── ﾊﾟｰｸﾝ ﾔﾗﾚﾀ ────●
1180 CLS
1190 COLOR7:LOCATE18,4:PRINT"ｶﾞｶﾒ":COLOR3:LOCATE18,5:PRINT"[graphic characters]"
1200 COLOR7:LOCATE18,6:PRINT" oo ":COLOR3:LOCATE18,7:PRINT"[graphic characters]"
1210 COLOR5:LOCATE18,8:PRINT"[graphic characters]":COLOR7:LOCATE15,10:PRINT"[graphic characters]"
1220 COLOR7:LOCATE15,11:PRINT"o[graphic characters]":COLOR7:LOCATE15,12:PRINT"[graphic characters]   "
1230 FOR A=0 TO 2000:NEXT
1240 FOR A=18 TO 0 STEP -1
1250 COLOR3:LOCATEA,5:PRINT"[graphic characters]";:COLOR7:LOCATEA,6:PRINT" o[graphic characters]";
1260 COLOR3:LOCATEA,7:PRINT"[graphic characters]!";:COLOR5:LOCATEA,8:PRINT"[graphic characters] ";
1270 FOR J=0 TO 50:NEXT J:BEEP1:BEEP0:BEEP0:BEEP0:BEEP1:BEEP1:BEEP0
1280 S=S-2:COLOR7:LOCATE9,11:PRINTUSING"#####";S;
1290 NEXTA
1300 FF=FF-1 :IF FF=0 THEN 840 ELSE 1570
1310 REM ──── ｾﾂﾒｲ ────●
1320 LINE(8,22)-(32,22)," "
1330 COLOR 3:LOCATE 5,18:PRINT"[graphic characters]";:COLOR 7:LOCATE 5,19:PRINT" oo /":
1340 COLOR 3:LOCATE 5,20:PRINT "[graphic characters]";:COLOR 5:LOCATE 5,21:PRINT " [graphic characters] ";
1350 LINE(10,19)-(30,19),"‾",7
1360 '       12345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012 3
1370 A$=    "■■■■■■■■■■■■■ｶﾌﾟﾘｺ ｹﾞｰﾑ■■■■■ｱﾙﾄｺﾛ ﾆ ﾄｳｿﾞｸ ｢ｶﾌﾟﾘｺ｣ｶﾞ ｲﾏｼﾀ｡ ｶﾌﾟﾘｺ "
1380 A$=A$+"ﾊ ｵｵｸﾉ ﾀｶﾗ ｦ ﾇｽﾝﾃﾞ ｿﾚ ｦ ｱｼﾞﾄ ﾆ ｶｸｼﾃｲﾏｼﾀ｡  ｱﾙ ﾊﾟｰｸﾝ ﾄｲｳ ｼｮｳﾈﾝ ﾊ "
1390 A$=A$+"ｶﾌﾟﾘｺ ﾉ ｱｼﾞﾄ ｦ ﾐﾂｹ ﾀｶﾗ ｦ ﾓﾗｯﾃ ｺﾖｳ ﾄ ｼﾏｼﾀ｡ ｲﾏﾊ ﾃｼﾀ ﾊﾞｶﾘﾃﾞｽ King "
1400 A$=A$+"kaplcoｶﾞ ｸﾙﾏｴﾆ ﾀｶﾗｦ ﾄｯﾃ ﾊﾔｸ ﾆｹﾞﾛ !!        Let's play the game!"
1410 REM ──── ｵｼｬﾍﾞﾘ KAPLCO ────●
1420 FOR A=1 TO 233:COLOR7:LOCATE 11,18:PRINT MID$(A$,A,20);
1430 IF MID$(A$,A+19,1)=" " THEN COLOR 7:LOCATE6,20:PRINT"▼";:GOTO 1450
1440 BEEP1:BEEP0:COLOR2:LOCATE6,20:PRINT"▼";
1450 FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
1460 COLOR 7 :LOCATE 11,22 :PRINT "HIT ANY KEY"; :I$=INPUT$(1) :RETURN
1470 REM ──── ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ────●
1480 CLEAR 3000 :WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0 :DEFINT A-Z :RANDOMIZE TIME
1490 DIM V(99),W(99),F$(9),BF$(9),FA(8),KA(8),GA(8)
1500 FOR A=0 TO 7 :READ FA(A) :NEXT
1510 FOR A=0 TO 7 :READ KA(A) :NEXT
1520 FOR A=0 TO 7 :READ GA(A) :NEXT
1530 GOSUB 1060 :COLOR=(4,0):COLOR 7,4 :CLS
1540 S=0:FF=3:TD=1000:KC=2:LS=500:CO$="":FOR A=1 TO 8 :CO$=CO$+CHR$(28) :NEXT
1550 BF$="BBBBBBB BBBBBB BBB BBBBB BBBBB BBBBB BBBBB B":'ﾆｹﾞﾊﾞ ﾊﾟﾀｰﾝ
1560 BF$=BF$+"BBBBBB BBBBBBBBBB BBB BBBBBB BBB BBBBBB "
1570 T=TD:WX=3:B=-1:X=38:Y=3:WS=0:G=0:'               ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ
1580 COLOR7,4 :CLS
1590 GOSUB 660 :GOSUB 650 :GOSUB 750:'                ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ
1600 GOTO 30
1610 REM ──── ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ────●
1620 DATA  1932,   816,  4032, 13056,-14400,  3120, 12300,-16381
1630 DATA   384,  2016, 32766,     0, 28662,-14365,  3120, 12300
1640 DATA 15456,-15496, 12415,  3199,-15496, 15456,    96,   240
```

✻影とつぐ美のBASIC言語辞典③✻

AUTO(オート)
行番号を自動的に発生させる
《書式》AUTO(最初の行番号),(増分)

つぐ美：はい，今回はAUTO（オート）コマンドのお勉強です。AUTOとは，つまり……。

影：オート，まっておくんなさいまし。プリーズ，ウエイト，チョット！　つまり，AUTOは行番号を自動的に発生させて，プログラムをインプットするときに，便利なように工夫されたコマンドなのさ。

つぐ美：そうですね。たとえば，AUTO　10，20とやると，10行からプログラムを入力して，リターンすると，自動的につぎの行番号の"30"が表示されるのです。なれた人には，このAUTOはとても使いやすいコマンドなのです。

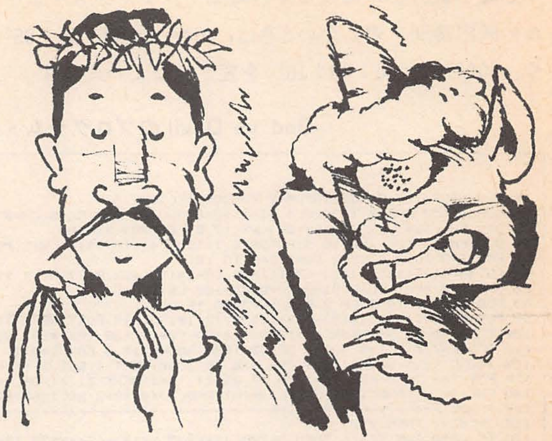
影：私だってこのくらいのことは知ってるんだヨン！

つぐ美：ふふ，見直しました。影さんは，男の中のオートこですもんネ！

★ベーマガDELUX Vを買いに行ったけど，三つの本屋で売切れてた。ベーマガの人気はスゴイ!!(三重県三重郡・伊藤靖浩12才)……【影：さすが!!編集長：勝っておごらず！影：ジャンケンポン！勝ったからおごれ!!】

God vs Devil
（ゴッド対デビル）

西村　利彦



■内容

あなたは，アイス国の神様です。ときどきいじめに来る悪魔をつぶすのが，あなたのお仕事であります。ガンバッテー！

■遊びかた

最初，左上に神様が現われ，カーソル・キー←→で左右に動きます。スペース・キーで下へ，リターン・キーで上に壁を作ることができます。

悪魔のつぶしかたは，悪魔の上から落ちればよいわけです。ただし，その下に壁がなければ別！　ときたま，チャンス・ボール（赤または緑）が現われ，10秒すると消えますが，その間に取れば高得点が得られます。なお，緑のチャンス・ボールを取れば，その面はその場でクリアとなります。

悪魔は〝ピーッ〃(警告があると，チャンス・ボールは消え，悪魔の動きがはやくなります）という警告をしたあと，5秒後に大爆発を起こします。そのとき，神様が爆発の範囲（悪魔の周囲ブロック二つぶん）にいれば死んじゃいます。

神様は，3面ごとに1人ずつ増えます。

CHECKER FLAG

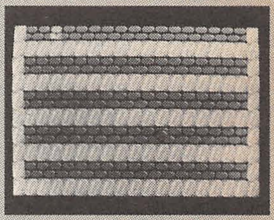
Dr.D：絵が，とてもうまいな。うむ，ゲームのアイデアもおもしろい。しかし，画面構成はどうだろうか？　はっきりいって，キャラクタの移動パターンが，単純すぎるようだな。

影：でも，よくここまで絵を描いたと思うよ。いいんじゃないの？

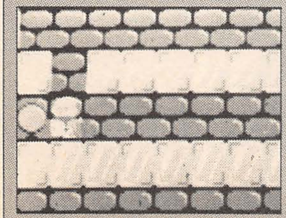
Dr.D：うむ，絵がりっぱなだけに，ついグチがでてしまった。



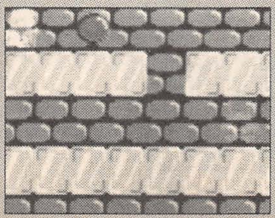
《写真1》絵のキレイなゲームです。Ⓢでスタート



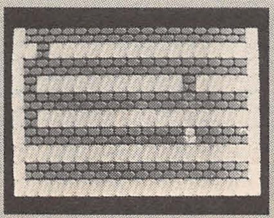
《写真2》左上がゴッド，下にデビルがいる!?



《写真3》デビルをKO！左はチャンス・ボール1



《写真4》チャンス・ボール2と右下にデビル登場!!



《写真5》一度下に降りたら，上には登れません！

★影と陰はどういうふうに違うのでしょうか？影さんに答えてもらいましょうか!!（愛知県津島市・日比三限13才）
……【影：私は知っている。ほんとに知ってるんだぞ♨知ってる人に聞くのは失礼なんだぞ〜〜。聞くな!!】

■改造のアドバイス

悪魔の警告から爆発までの時間や，チャンス・ボールの制限時間を変えたいときは，400行の"00：00：05"や，500行の"00：00：10"を変えればよいのです。



God vs Devil のプログラム・リスト

```
10 CLS:WIDTH 80,25:DEFINT A-Y:RANDOMIZE(TIME/5)
20 GOSUB 550:GOSUB 1190:CLS:EI=1:BS=0:SCO=0:RO=1:GK=5:CH=0:ZE=2
30 DIM PW%(124),EX(20),EY(20),WS(17,5),EE(20),S1(20)
40 SCREEN7,0:FOR I=0 TO 9:PUT@A(8,I*19)-(41,18+I*19),W1%,PSET:NEXT I
50 FOR I=0 TO 9 STEP 2:FOR II=0 TO 16
60 PUT@A(41+II*33,I*19)-(74+II*33,18+I*19),W2%,PSET:NEXT II,I
70 X=0:Y=0:PP=1:PD=0:S1=0:S2=0:EB=100:CB=50
80 FOR I=1 TO 10 STEP 2:FOR II=0 TO 16
90 PUT@A(41+II*33,I*19)-(74+II*33,18+I*19),W1%,PSET:NEXT II,I
100 FOR I=0 TO 9:PUT@A(41+17*33,I*19)-(74+17*33,18+I*19),W1%,PSET:NEXT I
110 SCREEN7,7:SO1=5:SO2=6:GOSUB 1680:SOUND 13,8:FOR I=0 TO 1200:NEXT I
120 SOUND 12,8:SOUND 13,1:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOSUB 1790
130 FOR I=1 TO 5:FOR II=1 TO 17:WS(II,I)=1:NEXT II,I:FOR I=1 TO EI
140 EX(I)=INT(RND(1)*17):EY(I)=INT(RND(1)*4)*2+2:BS(I)=0:EE(I)=1:EI(I)=1:NEXT I
150 ' GOD ----------------------------------------------------------------------
160 IF S2=1 THEN 210
170 IF PD=0 AND X<>16 THEN GET@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),PW%,G
180 ON PP GOSUB 190,200:GOTO 210
190 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),P1%,OR:RETURN
200 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),P2%,OR:RETURN
210 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) AND PD=0 THEN GOSUB 1480
220 IF PD>0 THEN GOSUB 1360:GOTO 270
230 IF WS(X+1,Y/2+1)=0 THEN GOSUB 1360:GOTO 270
240 IF A$="" THEN S2=1:GOTO 310 ELSE SO1=1:SO2=1:GOSUB 1680:SOUND 13,4
250 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),PW%,PSET
260 IF ASC(A$)>27 THEN ON ASC(A$)-27 GOSUB 280,290,270,270,1360
270 S2=0:GOTO 310
280 IF X<16 THEN X=X+1:PP=1:RETURN ELSE GOSUB 300:RETURN
290 IF X>0 THEN X=X-1:PP=2:RETURN ELSE GOSUB 300:RETURN
300 SOUND 7,62:SOUND 1,6:SOUND 0,55:SOUND 8,16:SOUND 12,5:SOUND 13,1:RETURN
310 ' DEVIL --------------------------------------------------------------------
320 FOR E=1 TO EI:IF EE(E)=0 THEN 430
330 IF S1(E)=1 THEN S1(E)=0:GOTO 400 ELSE IF BS=E THEN S1(E)=0 ELSE S1(E)=1
340 PUT@A(41+EX(E)*33,EY(E)*19)-(74+EX(E)*33,18+EY(E)*19),EI%,OR
350 IF X=EX(E) AND Y=EY(E) AND PD=0 THEN GOSUB 1600:GOTO 170
360 IX=SGN(X-EX(E)):IY=SGN(Y-EY(E)):IIY=(Y-EY(E)>0)
370 PUT@A(41+EX(E)*33,EY(E)*19)-(74+EX(E)*33,18+EY(E)*19),PW%,PSET
380 IF EY(E)/2-FIX(EY(E)/2)>0 THEN EY(E)=EY(E)+IY:GOTO 400
390 IFWS(EX(E)+1,EY(E)/2-IIY)=1OR Y=EY(E)THEN EX(E)=EX(E)+IX ELSEEY(E)=EY(E)+IY
400 IF BS=E AND TIME$>="00:00:05" THEN GOSUB 1700
410 B=INT(RND(1)*EB)+1:IF BS>0 OR B>EI THEN 430
420 IF EE(B)=0 THEN 410 ELSE BS=B:TIME$="00:00:00":BEEP:GOSUB 540
430 NEXT E
440 ' CHANCE BALL --------------------------------------------------------------
450 IF BS=0 THEN IF CH=0 THEN IF RND(1)*CB>5 THEN 530 ELSE 460 ELSE 500 ELSE150
460 FOR I=1TO 3:BEEP1:FOR II=1TO 50:NEXT II:BEEP0:FOR II=1TO 50:NEXT II,I
470 CX=INT(RND(1)*17):CY=INT(RND(1)*5)*2:TIME$="00:00:00":CH=INT(RND(1)*2)+1
480 CIRCLE(57+CX*33,9+CY*19),15,2:PAINT(57+CX*33,9+CY*19),CH+2,2
490 CIRCLE(57+CX*33,9+CY*19),12,7,,.8
500 IF CX<>X OR CY<>Y THEN IF TIME$<"00:00:10" THEN 530 ELSE GOSUB 540:GOTO 530
510 FOR I=1 TO 3:SO1=10:SO2=5:GOSUB 1680:SOUND 13,1:FOR II=1 TO 150:NEXT II,I
520 SCO=SCO+50*RO:CH=CH+1:GOSUB 1830:GOSUB 1790:GOSUB 540
530 GOTO 150
540 PUT@A(41+CX*33,CY*19)-(74+CX*33,18+CY*19),PW%,PSET:CH=0:RETURN
550 ' ｷｬﾗｸﾀｰ DATA / READ -------------------------------------------------------
560 DIM P1%(124),P2%(124),P3%(124),P4%(124),EI%(124),W1%(124),W2%(124)
570 RESTORE 580:FOR I=0 TO 123:READ P1%(I):NEXT I
580 DATA 0,0,0,14336,0,384,0,16,0,5,16389,21826,-24574,-21856,0,21760,0,0,0,0
590 DATA 1,-32256,10,4436,5,1058,-22526,-30703,21844,20994,10880,-30592,21845
600 DATA 20768,10922,-15352,1,-318,0,0,0,0,0,1022,0,8191,-4096,8191,-512,4095
610 DATA -2752,1365,23200,682,-20482,85,32767,-16353,-1,-2033,-1,-8189,-1
620 DATA -5183,-1,-2704,30719,-1408,6655,-432,1663,-15928,223,-15,63,-60,0,510
630 DATA -16384,0,0,0,0,2,-17920,21,21968,10,-21830,5,21845,16389,21834,-24574
640 DATA -21851,21504,21802,-21888,1365,21840,170,-21855,-31999,21835,20988
650 DATA 677,9335,-2046,-30695,-2,20998,32705,-14208,-8193,-3808,16383,-15352
660 DATA 1,-318,0,0,0,0,0
670 RESTORE 680:FOR I=0 TO 123:READ P2%(I):NEXT I
680 DATA 0,0,0,-8192,0,-16384,0,16384,1,20480,0,10773,21760,2,-21856,0,1360,0
690 DATA 0,3072,0,1064,0,8453,1,21512,-24566,-24062,20821,21568,-30592,-21984
700 DATA 9301,21840,2065,-21846,539,-1024,0,0,0,0,0,1022,0,2047,-1024,1023,-64
710 DATA 343,-8,42,-10923,63,-1366,-24545,-11,20495,-1,-1024,16383,-127,-5121
720 DATA -32,30079,-4,175,-9,83,-4,-16375,-15873,12292,32767,-10240,4607,-512
730 DATA 7164,0,0,0,0,0,2,-5632,5,-10924,2,-5462,-32767,21845,20480,10901
740 DATA 21760,5458,-21856,2730,-23216,1365,21840,3114,-21848,1385,21824,24869
750 DATA 10753,-1016,-24561,-2302,21503,-832,-30271,-208,9343,-40,2065,-2,539
760 DATA -1024,0,0,0,0,0
770 RESTORE 780:FOR I=0 TO 123:READ P3%(I):NEXT I
780 DATA 0,0,0,1792,0,48,0,2,0,0,-22516,-21848,21508,-10924,1,10912,0,2048,0,0
790 DATA 0,0,1,16394,-32768,-24567,21760,20482,10922,-30208,-31408,4352,2050
800 DATA -22012,0,1027,0,1021,-32768,0,0,0,0,127,-16384,1023,-512,1023,-64,511
810 DATA -344,170,-21676,85,22015,-16374,-20481,-2045,-1,-241,-1,-1021,-1,-704
820 DATA 32767,-352,1023,-176,4223,-54,559,-1992,349,22527,-7166,-21841,-256,3
830 DATA -640,0,0,0,0,0,22336,2,-21830,1,21847,16384,-21846,-22516,-21847
840 DATA 21508,-10924,-21887,10917,21840,2218,-21846,1301,21844,672,10921
850 DATA 16479,-32684,-24565,-256,20498,32767,-13822,-20488,14593,23895,-188
860 DATA 682,-20821,0,1021,-32768,0,0,0,0
870 RESTORE 880:FOR I=0 TO 123:READ P4%(I):NEXT I
880 DATA 0,0,7,0,6,0,2,0,10,-32768,1,20650,-22144,21,21904,0,10916,0,8,0,0,320
890 DATA 0,40,10,-32763,85,18434,-30038,-24064,17413,20609,682,128,24592,0
900 DATA 3582,0,0,0,0,0,0,8176,0,16383,-8192,8191,-512,2751,-64,342,-21848,511
910 DATA -10923,255,-86,-32641,-1,-8191,-1,-127,24575,-32,11263,-16,1407,-32
920 DATA 671,-16,16462,4090,8511,-171,-11137,-1366,-24563,-512,0,0,0,0,0,23
930 DATA 20480,46,-21856,23,21844,10,-21846,-32767,21674,-22144,-21867,21904
940 DATA 21845,10916,10922,-21880,341,21829,330,-22014,-24535,20495,-12283,127
```


★ＰＣ−1245のパスワード格納番地は，ワークエリアの&Ｆ８Ａ９〜&Ｆ８ＡＦです。（愛知県豊田市・**加藤裕明17才**）……**【影：**パスワードって合い言葉のことだろ？合い言葉ってのは関係者しか知らないのに，君はエライ*!!***】**

```
950 DATA -6142,-24577,-3520,19983,-1375,6143,21972,27322,-21856,3582,0,0,0,0,0
960 RESTORE 970:FOR I=0 TO 123:READ EI%(I):NEXT I
970 DATA 0,0,0,0,224,3,-32764,1,0,-32768,-32768,4096,16384,1024,4096,0,0,0,0,0
980 DATA 0,0,0,0,0,127,-1,-256,1799,0,0,0,32767,-16,0,0,0,0,0,0,0,12,0,391,0
990 DATA 112,0,0,0,0,0,0,0,-128,15,-1,-32737,-1,-1009,-1,-121,-1,-15,-1,-4
1000 DATA 32767,-1,7,1792,0,5120,127,-1,-4089,-1,-4096,8191,-16384,0,0,0,0,3072
1010 DATA 1,-30752,3,-4092,1,0,-32768,-32768,4096,16384,1024,4096,0,0,0,0,0,0,0
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,1799,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 RESTORE 1040:FOR I=0 TO 123:READ W1%(I):NEXT I
1040 DATA 16383,-2,16383,-1,-4097,-1,-1025,-1,-257,-1,-65,-1,-17,-1,-5,-1,-2,-1
1050 DATA -1,-16385,-1,-4097,-1,-1025,-1,-257,-1,-65,-1,-17,-1,-5,-1,-2,-1,-1
1060 DATA -16385,-1,-7169,-1,-8192,0,0,1,-256,0,96,63,24,31,-32762,15,-16375
1070 DATA -32761,-8186,3,-4093,1,-2047,-32768,-1024,-16384,15872,24576,3840
1080 DATA 12288,896,6144,3264,3072,800,1536,192,768,48,0,7,-1024,0,0,0,16383,-2
1090 DATA 14339,-1,-4865,-1,-1217,-1,-305,-1,-77,-1,-17,-1,-5,-1,-2,-1,-1
1100 DATA -16385,-1,-4097,-1,-1025,-1,-257,-1,-65,-1,-401,-1,-101,-1,-26,-1,-7
1110 DATA -16385,-512,-7169,-1,-8192,0,0
1120 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 123:READ W2%(I):NEXT I:RETURN
1130 DATA 0,0,255,-8,1023,-1,-7681,-1,-897,-1,-225,-1,-57,-1,-16,-1,-8,1023,-32
1140 DATA 0,0,4094,63,-1025,-1793,-257,-129,-65,-33,-17,-9,-5,-3,-2,-2,16383
1150 DATA -16392,255,-8192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,0,0,28672,0,1024,0,256
1170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,-16384,0,7168,0,256,0,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1180 DATA 0
1190 ' ﾀｲﾄﾙ -----------------------------------------------------------------
1200 SCREEN7,0:SOUND 7,62:SOUND 1,15:SOUND 8,15:SOUND 0,250
1210 SOUND 8,16:SOUND 12,50:SOUND 13,8
1220 SYMBOL(43,18),"God vs Devil",6,5,5:SYMBOL(40,16),"God vs Devil",6,5,1
1230 PUT@A(160,70)-(193,88),P1%,PSET:PUT@A(260,70)-(293,88),EI%,PSET
1240 PUT@A(360,70)-(393,88),W1%,PSET:PUT@A(460,70)-(493,88),W2%,PSET
1250 LOCATE 20,12:COLOR1:PRINT"God   Devil(10×Round)  Ice Wall        Wall"
1260 C=3:X=125:GOSUB 1280:X=525:C=4:GOSUB 1280:LOCATE 0,15
1270 PRINT TAB(7)"Chance Ball No.1"TAB(57)"Chance Ball No.2":GOTO 1290
1280 CIRCLE(X,110),15,2:PAINT(X,110),C,2:CIRCLE(X,110),12,7,,,.8:RETURN
1290 LOCATE 17,16:PRINT"MOVE - Cursor Key and Space Key and Return (Wall)"
1300 PRINT TAB(17)"Chance Ball No.1 = 50 × Round"
1310 PRINT TAB(17)"Chance Ball No.2 = 50 × Round & Round Clear"
1320 LOCATE 31,20:COLOR 5:PRINT"Push 'S' key !!!":TIME$="00:00:00"
1330 A$=INKEY$:IF TIME$="00:00:02" THEN SCREEN0,0:TIME$="00:00:00"
1340 IF TIME$="00:00:01" THEN SCREEN7,7
1350 IF A$="S" OR A$="s" THEN RETURN ELSE 1330
1360 ' GOD DOUN ------------------------------------------------------------
1370 IF PD=0 THEN SO1=5:SO2=10:GOSUB 1680:SOUND 13,1
1380 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),PW%,PSET
1390 ON PP GOSUB 1400,1410:GOTO 1420
1400 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),P3%,OR:RETURN
1410 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),P4%,OR:RETURN
1420 FOR I=0 TO 300:NEXT I:PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),PW%,PSET
1430 IF PD=2THEN GOTO1440ELSE PD=PD+1:Y=Y+1:IF Y>9THEN Y=0:RETURN ELSE RETURN
1440 PD=0:IF Y=0 THEN WS(X+1,5)=0 ELSE WS(X+1,Y/2)=0
1450 FOR II=1TO EI:IF Y<>EY(II) OR X<>EX(II) THEN 1470
1460 IF EE(II)=1 AND WS(X+1,Y/2+1)=1 THEN GOSUB 1550:RETURN
1470 NEXT II:RETURN
1480 ' MAKE WALL -----------------------------------------------------------
1490 SO1=31:SO2=3:GOSUB 1680:SOUND 13,8:FOR I=1 TO 400:NEXT I:SOUND 8,64
1500 IF Y=0 THEN YY=9 ELSE YY=Y-1
1510 PUT@A(41+X*33,YY*19)-(74+X*33,18+YY*19),W1%,PSET
1520 LINE(74+X*33,YY*19+1)-(74+X*33,17+YY*19),PSET,5
1530 FOR I=1 TO EI:IF X<>EX(I) OR Y<>EY(I)+1 THEN NEXT I ELSE RETURN
1540 IF Y=0 THEN WS(X+1,5)=1:RETURN ELSE WS(X+1,Y/2)=1:RETURN
1550 ' DEVIL DEI -----------------------------------------------------------
1560 SOUND 7,62:SOUND 1,0:SOUND 8,15
1570 SO=0:FOR C1=1 TO 7:FOR C2=1 TO 7:COLOR=(C1,C2):SOUND 0,SO:SO=SO+5
1580 FOR I=1 TO 20:NEXT I,C2,C1:FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT C:SOUND 7,63
1590 BS=0:SCO=SCO+10*RO:EE(II)=0:GOSUB 1830:GOSUB 1790:RETURN
1600 ' GOD DEI -------------------------------------------------------------
1610 SO1=4:SO2=1:GOSUB 1680:SOUND 13,14:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1620 FOR I=1 TO 10:PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),P3%,OR:GOSUB1640
1630 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),P4%,OR:GOSUB1640:NEXT I:GOTO1650
1640 PUT@A(41+X*33,Y*19)-(74+X*33,18+Y*19),PW%,PSET:RETURN
1650 IF PD<>0 THEN IF Y=9 OR Y=0 THEN WS(X+1,5)=0 ELSE WS(X+1,FIX((Y+1)/2))=0
1660 SOUND 12,10:SOUND 13,1:X=0:Y=0:PD=0:BS=0:GK=GK-1:GOSUB 1790
1670 IF GK=0 THEN RETURN 1900 ELSE RETURN
1680 ' SOUND ---------------------------------------------------------------
1690 SOUND 6,SO1:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 12,SO2:SOUND 11,0:RETURN
1700 ' DEVIL BOMB ----------------------------------------------------------
1710 SO1=31:SO2=70:GOSUB 1680:SOUND 13,1
1720 FOR II=1 TO 3:FOR I=1 TO 7:FOR IC=1 TO I:COLOR=(I,IC):FOR A=1 TO 15
1730 NEXT A,IC,I,II:BS=0:CH=0
1740 IF SQR(ABS(EX(E)-X)^2+ABS(EY(E)-Y)^2)<=ZE THEN GOSUB1600:RETURN 170
1750 IF Y>8 AND EY(E) MOD 2<>0 THEN 1670
1760 IF Y>EY(E) THEN WS(EX(E)+1,EY(E)/2+1)=0:GOTO 1670
1770 IF Y<EY(E) THEN WS(EX(E)+1,EY(E)/2)=0
1780 RETURN
1790 ' SCORE PRINT ---------------------------------------------------------
1800 LINE(0,191)-(640,200),PRESET,,BF
1810 SYMBOL(0,191),"SCORE"+STR$(SCO)+"  GOD"+STR$(GK)+"  ROUND"+STR$(RO),1,1,4
1820 RETURN
1830 ' ROUND ? -------------------------------------------------------------
1840 IF CH<>3 THEN FOR I=1 TO EI:IF EE(I)=0 THEN NEXT I ELSE RETURN
1850 RO=RO+1:GOSUB 540:IF RO MOD3=0 THEN GK=GK+1:IF EI<5 THEN EI=EI+1 ELSE EI=1
1860 SOUND7,62:SOUND1,0:SOUND8,10:FORII=1TO3:FORI=0TO255:SOUND0,255-I:NEXT I,II
1870 FOR II=1TO3:FOR I=0TO7:SO1=31:SO2=3:GOSUB1680:SOUND13,1:FORS=0TO12:NEXTS,I
1880 FOR S=0 TO 55:NEXT S,II:IF ZE<5 THEN ZE=ZE+.2
1890 SCREEN7,0:RETURN 70
1900 ' GAME OVER -----------------------------------------------------------
1910 A=0:X=100:Y=50:GOSUB 1920:A=2:X=530:Y=150:GOSUB 1920:GOTO 1930
1920 SYMBOL(X,Y),"Game Over",6,4,1,A:SYMBOL(X+5,Y+2),"Game Over",6,4,5,A:RETURN
1930 LOCATE 31,12:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ ? (y/n)"
1940 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN
1950 IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 1940
```

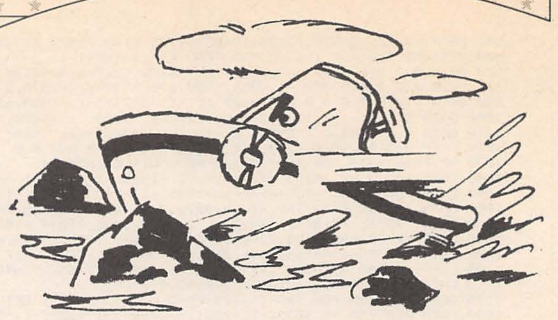



★**関谷くんシリーズ**：関谷くんが100点とった。こりゃいい成績や！おもしれ〜！（千葉県君津市・山崎高嗣13才）……【**影**：お手本。**先生**：ここはだれの席かな？**関谷**：僕の席や！知らなかったのですか？**先生**：今日知った！】

FP-1000/1100用

BOAT RACE mk II
（ボート レース）

高原　保法



84年3月号の「BOAT　RACE」で，決勝戦へのキップを手にしたあなたは，レベル・アップしたmkIIで決勝戦へ出場します。

遊びかた

RUNしたら，まず季節を選んでください。フィールドがその季節になりますので，自分の好きな季節でプレイできます。

画面を作成するのに多少時間がかかりますが，がまんしてください。離れて見れば，画面がものすごく美しいので，なっとくがいくでしょう。

画面に10本の旗がつぎつぎに表示され，ゲーム・スタート。あなたは，フィールドに置かれた10本の旗を回収して，スタート地点へ時間内にもどってください。

キー操作は，4 6で8方向に移動します。4を押すと，ボートは左回りに45°方向を変えます。6は，その逆です。

mkIIの特徴

mkIIに新たに加わったものが，二つあります。一つはうずまきで，ボートがうずまきにまきこまれると回転してしまうので，こんなときは，タイミングよくスペース・キーを押して脱出してください。二つめは，橋です。これはむらさき色のあみのようなもので，ボートはこの下をくぐることができます。

もちろん，橋の下にいるときは，ボートの姿は見えません。あと，旗が橋の下にかくれていて見えないこともあるので，気をつけてください。

壁にぶつかると，タイムが10減ります。タイムがなくなってしまうと，ゲーム・オーバーです。旗を10本回収してスタートへ帰ると，残りのタイムがボーナスとして，スコアに加えられます。

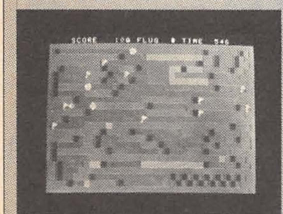
タイムは，最初が2000，7面からは1500になります。

プログラム

8方向の増分は，配列に収納して使用しています。あとは，難しいことはないと思います。で，解読できると思います。

CHECKER FLAG

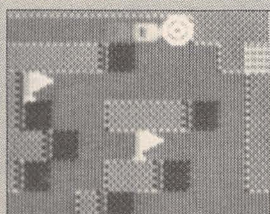
Dr.D：4と6で船を回転させるテクニックは，とても大切だから覚えておいたほうがいいな（450〜490行）。



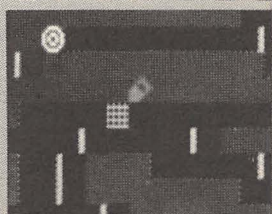
《写真1》ゲーム全景。4と6でボートを操縦！



《写真2》フラグを10本取ってください



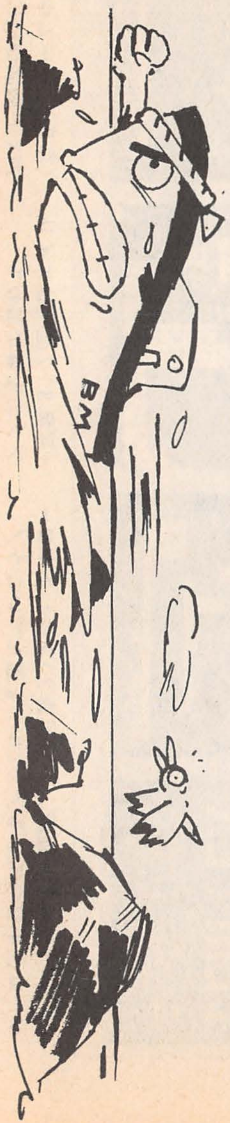
《写真3》おっと，うずまきに吸い込まれるゾ！



《写真4》橋の下に入る瞬間。操縦が難しくなる

★彼女に手あみのマフラーをあんでもらっちった，へへへ！（東京都青梅市・とく名くん13才）……【編：スゴイ！影：どこが？私なんかマフラーどころか手あみのマスクをもらったことがあるんだぞ。一同：よくわかる！】

BOAT RACE mkⅡのプログラム・リスト



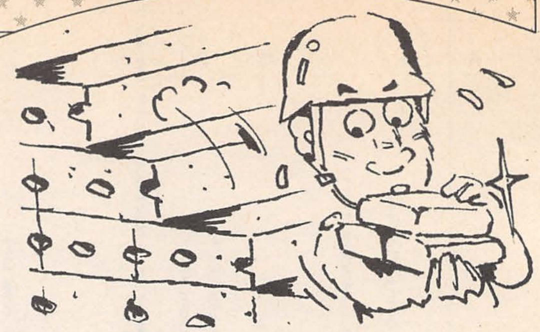

```
10 REM ***** Boat Race mk2 Ver. 1.3
20 REM ***** '84 BY Y.TAKAHARA
30 REM ***** For CASIO FP-1100
40 DEFCHR$(252)="0E3EFE3E0E020207"
50 DEFCHR$(251)="F0F8FCF263261C08"
60 DEFCHR$(242)="0F1F3F4FC6643810"
70 DEFCHR$(249)="103864C64F3F1F0F"
80 DEFCHR$(244)="081C2663F2FCF8F0"
90 DEFCHR$(248)="10387C7C7C44447C"
100 DEFCHR$(247)="7C44447C7C7C3810"
110 DEFCHR$(246)="00FC9E9F9EFC0000"
120 DEFCHR$(245)="00003F79F9793F00"
130 DEFCHR$(253)="55FF55FF55FF55FF"
140 DEFCHR$(236)="3C4299A5A599423C"
150 DEFCHR$(254)="55AA55AA55AA55AA"
160 WIDTH40:SCREEN0:DEFINTA-Z:CLEAR:GOSUB980
170 DIM TWX(7),TWY(7),M(37,24),MS(36,23):RESTORE
180 FOR I=0 TO 7:READ TWX(I),TWY(I):NEXT
190 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
200 FOR I=0TO 11:PRINTCSR(0,25):NEXT
210 FOR I=1 TO 24:READ M$
220 FOR J=1 TO 38:M0$=MID$(M$,J,1):S=0
230 ON VAL(M0$) GOTO 250,260,270,280
240 COLOR,1:M(J-1,I)=0:PRINTCSR(J,I);" ";:COLOR,0:GOTO330
250 COLOR1:M(J-1,I)=1:GOTO290
260 COLORC0:M(J-1,I)=2:GOTO290
270 S=1:COLORC0:M(J-1,I)=2:GOTO290
280 COLOR3,0:M(J-1,I)=3:PRINTCSR(J,I);"*";:GOTO330
290 PRINTCSR(J,I);"■";
300 IF S=0 THEN 330
310 PLOT(J*8+6,I*8)-(J*8+6,I*8+7),C1
320 PLOT(J*8+7,I*8)-(J*8+7,I*8+7),C1
330 NEXTJ,I
340 REM ***** FLAG
350 FOR I=0 TO 9:READX,Y
360 IF M(X,Y)=0 OR M(X,Y)=1 THEN COLOR6,1:PRINTCSR(X+1,Y);"*";
370 MS(X,Y)=4:NEXT
380 FOR I=0 TO 2:READX,Y
390 COLOR7,1:PRINTCSR(X+1,Y);"●";
400 MS(X,Y)=5:NEXT
410 REM ***** INIT.
420 X=1:Y=2:TW=2:TM=2000:XS=1:YS=0:FL=0
430 COLOR7,0:LOCATE5,0:PRINTUSING"SCORE ##### FLUG ## TIME ####";SC;FL;TM
440 REM ***** MAIN
450 A$=INKEY$:XX=X:YY=Y:IF A$="" THEN 500
460 IF A$="4" THEN TW=TW-1 ELSE IF A$="6" THEN TW=TW+1 ELSE 500
470 IF TW>7 OR TW<0 THEN TW=-(TW<0)*7
480 XS=TWX(TW):YS=TWY(TW)
490 GOTO 530
500 X=X+XS:Y=Y+YS
510 IF M(X,Y)=2 THEN BEEP:X=XX:Y=YY:TM=TM-10
520 IF MS(X,Y)=4 THEN BEEP:MS(X,Y)=0:SC=SC+100:FL=FL+1:GOSUB940
530 IF M(XX,YY)=1 THEN P$="■":C0=1:C1=0 ELSE P$=" ":C0=7:C1=1
540 IF MS(XX,YY)=5 THEN P$="●":C0=7:C1=1
550 IF MS(X,Y)=5 THEN 640
560 IF M(XX,YY)=3 THEN 580
570 COLORC0,C1:PRINTCSR(XX+1,YY);P$;
580 IF M(X,Y)=3 THEN 600
590 COLOR5,1:PRINTCSR(X+1,Y);MID$("[boat chars]",TW+1,1);
600 TM=TM-1:COLOR7,0:LOCATE30,0:PRINTUSING"####";TM;
610 IF TM<0 THEN 850
620 IF X=1 AND Y=2 AND FL=10 THEN 760
630 GOTO 440
640 REM ***** UZUMAKI
650 IF M(XX,YY)=3 THEN 670
660 COLORC0,C1:PRINTCSR(XX+1,YY);P$;
670 XX=X:YY=Y
680 IF INKEY$=" " AND RND(1)>.5 THEN 500
690 TW=TW+1:TW=TW MOD8
700 IF TM<0 THEN 850
710 XS=TWX(TW):YS=TWY(TW)
720 BEEPON
730 TM=TM-1:COLOR7,0:LOCATE30,0:PRINTUSING"####";TM;
740 COLOR5,1:PRINTCSR(X+1,Y);MID$("[boat chars]",TW+1,1);
750 GOTO 680
760 REM ***** CLEAR
770 FOR I=0TO 999:BEEP:NEXT
780 COLOR7,0:LOCATE8,13:PRINT"*** CONGRATULATION ***"
790 SC=SC+TM-(TM MOD 10):GOSUB 940
800 FOR I=1 TO 23:FOR J=1 TO 36
810 IF MS(J,I)=5 THEN MS(J,I)=0:COLOR,1:PRINTCSR(J+1,I);" ";
820 NEXTJ,I
830 COLOR7,1:LOCATE8,13:PRINT"                              "
840 GOTO 340
850 REM ***** OVER
860 FOR I=0 TO 999:BEEP:NEXT
870 COLOR7,0:PRINTCSR(15,10);" TIME UP ! "
880 PRINTCSR(15,12);" GAME OVER "
890 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 40
900 COLOR0,7:PRINTCSR(13,14);" HIT RETURN KEY "
910 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 40
920 COLOR7,0:PRINTCSR(13,14);" HIT RETURN KEY "
930 GOTO 890
940 REM ***** SCORE PRINT
950 COLOR7,0:LOCATE11,0:PRINTUSING"#####";SC;:LOCATE22,0:PRINTUSING"##";FL
960 COLOR7,0:LOCATE22,0:PRINTUSING"##";FL
970 RETURN
980 REM ***** SEASON
990 COLOR7,0:PRINT"1) SPRING"
1000 PRINT"2) SUMMER"
1010 PRINT"3) FALL"
1020 PRINT"4) WINTER"
1030 PRINT:PRINT"NUMBER ";:A$=INPUT$(1)
1040 PRINTA$:ON VAL(A$) GOTO 1060,1070,1080,1090
1050 GOTO 1030
1060 C0=6:C1=2:RETURN
1070 C0=4:C1=5:RETURN
1080 C0=2:C1=6:RETURN
1090 C0=7:C1=5:RETURN
1100 REM ***** DATA
1110 DATA"22222222222222222222222222222222222222"
1120 DATA"31              222222222231  22231 2"
1130 DATA"2222222222231   244444444442312231 22"
1140 DATA"2222222231      22222222312312231  2"
1150 DATA"231    2231  2231 2222441444222231  22"
1160 DATA"31      2231      2222422222231    222"
1170 DATA"31     2231  231  222244444444222222222"
1180 DATA"31222231    31     2222222231      22"
1190 DATA"31     222231                     222"
1200 DATA"222231            2222222231 222222222"
1210 DATA"2231      2222222231      2222222231  2"
1220 DATA"22222231          22222231          22"
1230 DATA"2231                          2222222"
1240 DATA"31     22224222222222222222222231   2"
1250 DATA"22222222223122231        222231    222"
1260 DATA"222231 231   222231      2231   231  2"
1270 DATA"31     231       2231         231    2"
1280 DATA"312222222231        31   2231    22222"
1290 DATA"31      22222222222222222222431  22"
1300 DATA"231    2441      444444444441   231  2"
1310 DATA"231   22222222222222222222222222222222"
1320 DATA"231  2231            313131313131 22"
1330 DATA"22231  4222231        313131313131 222"
1340 DATA"22222222222222222222222222222222222222"
1350 DATA 7,6,27,10,35,8,14,6,10,4,3,11,1,14,17,13,36,11,27,12
1360 DATA 15,2,7,8,8,11
1370 DATA 24,11,19,18,36,14,4,11,27,4,13,8,1,6,30,8,14,12,35,11
1380 DATA 28,9,9,10,8,8
1390 DATA 30,4,24,5,24,11,36,20,29,20,11,20,5,16,6,13,36,11,15,15
1400 DATA 17,12,33,12,32,12
1410 DATA 36,2,30,4,24,11,35,11,6,16,6,23,21,23,35,22,29,20,35,19
1420 DATA 17,12,18,11,27,17
1430 DATA 25,3,26,5,27,7,24,7,11,14,31,19,24,20,19,20,8,20,7,23
1440 DATA 17,4,27,4,24,5
1450 DATA 24,11,36,11,31,19,20,20,8,20,7,23,28,7,7,8,3,11,1,14
1460 DATA 17,13,17,12,13,2
```


★遊びをクリエイトするのはナムコ。冷蔵をクリエイトするのはキムコ！(島根県邇摩郡・坪内謙治13才)……【影：ウマイ！では，頭をクリエイトするのはいい子，頭がクリアしちゃうのは悪い子。編：あなたはどっち？】

JR-100用

FLAPPER

高見沢雄一郎



遊びかた

フラッパー(　)を操作し，金塊(　)を押したり落としたりして，ゴール(　)に運んでください。

モードについて

ＲＵＮすると，まずアマ・モードかプロ・モードかを聞いてくるので，1か2でインプットしてください。

それぞれのモードの特徴は，アマ・モード…エイリアンが出現しないので，ゆっくりプレイできる。スピードは速い。プロ・モード…エイリアンが追いかけてくるので，難しくなる。

KEY操作について

[M][.]で左右に動き，[,]で上昇，[,]を押してなくて，宙に浮いているときは下降です。

また，最下段以外では[Z][X]で，左右に穴を掘れます。

オリジナル画面の作成

ゲーム中に[1]を押すと，画面がクリアされ，カーソルがでてきます。

カーソルは[A][Z][,][.]で上下左右に動き，[1]でブロック，[2]で金塊，スペース・キーでスペースを描きます。また[L]でデータのロード，リターン・キーで終了です。

終了してしばらくすると，ＳＡＶＥするかどうか聞いてくるので，ＹかＮで答えてください。

それが終わると，自分で作った面でゲームができます(１ゲームのみ)。

その他

ＧＩＶＥ　ＵＰのときは，リターン・キーを押してください(ミスになる)。

また，エイリアンにつかまったときも，ミスになります。

3回ミスで，ゲーム・オーバーです。

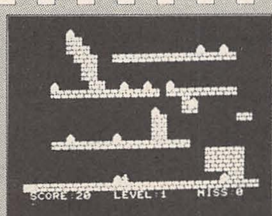
CHECKER FLAG

Dr.D：はやりの，ゲーム画面作成ルーチン付きの作品だな。2面めのエイリアンの追いかけがいま一つの感じだが（415～500)，そのほかは文句のつけようがない。

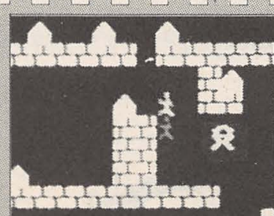
編：このゲームの場合は，必要以上にエイリアンが追ってくると，ゲームがたいへん難しくなってしまうからですよ。だって，このままでも，クリアしにくいんですから。



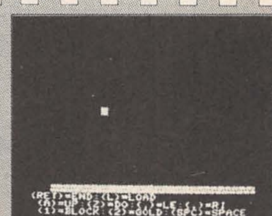
《写真１》タイトル画面。ゲーム面が自作できる！



《写真２》左はしまでゴールドを運んでいこう！



《写真３》2面ではエイリアンの攻撃が加わる



《写真４》ゲーム中に[1]を押すと画面作成になる

★ミシン線というだけあって，ハガキにミシンで穴をあけて切りとってみました。後悔してます。(三重県度会郡・三井直彦12才)……【影：なぜミシンなのか？ニシンだと魚になるし，シシンだとしっしんとまちがえるから。】

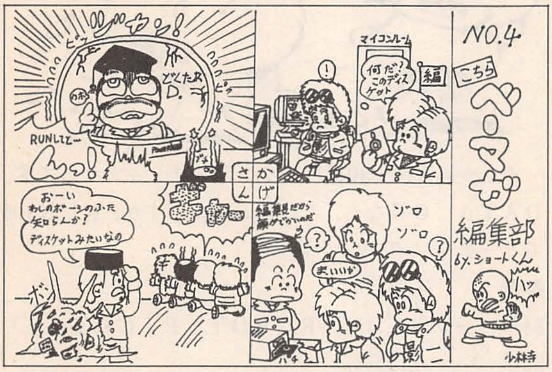
《第1表》主な変数

A	エイリアンのX座標	B	エイリアンのY座標
X	人のX座標	Y	人のY座標
R	レベル	S	スコア
M	ミス	P	PEEK用
V	$C100	I	FOR NEXT

《第2表》プログラムの説明

10~14	モード・インプット
15~60	CHR作成
65~200	タイトル
205~220	設定
225~260	画面プリント
265~410	人移動
415~500	エイリアン移動
2000~2030	左穴掘り
2500~2550	金を左へ押す
3000~3030	右穴掘り
3500~3550	金を右へ押す
4000~4010	宝落とす
4500~4520	宝落とす
5000~5020	ゴールにつく
5030~5910	面クリア
6000~6040	やられた
10000~10100	1面データ
11000~11120	2面データ
12000~30020	EDITモード
31000~31040	メモ

評…頭が涼しくて，ハックション!!(Dr.D)



by　ショートくん

FLAPPERのプログラム・リスト

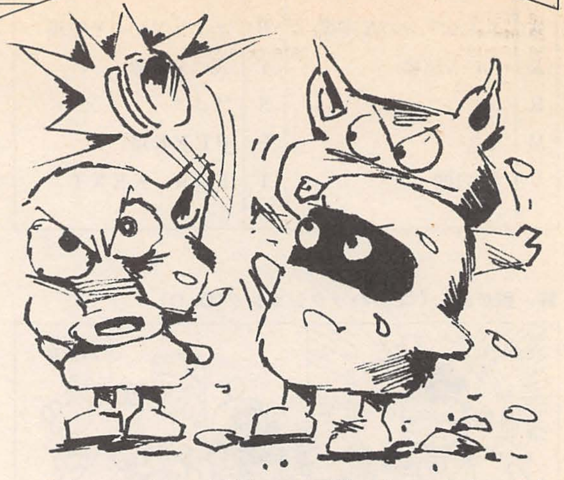
```
10 OPTIONCMODE1:CLS
11 PRINT"LEVEL [AMA→1][PRO→2]";
12 INPUT L9
13 IF(L9<>1)*(L9<>2)GOTO10
14 CLS
15 REM ■■■■■■■■
20 FORI=$C000TO$C03F:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):POKEI,A:NEXTI
30 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
40 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,00
50 DATA 3C,E7,42,FF,66,3C,66,C3,18,18,48,7C,1A,18,70,46
60 DATA 18,18,12,3E,58,18,3E,62,00,18,2C,76,DB,F7,BD,DF
65 REM ■■■■■■■■
70 FORI=1TO12:READA,B,C:FORJ=ATOB:LOCATEJ,C:PRINTFLD(1);"#"
80 BEEP1:BEEP0:NEXTJ:NEXTI:FORI=1TO5:BEEP:NEXTI
90 DATA 02,12,02,02,12,06,03,12,10,03,12,12,02,12,14,03,04,16
100 DATA02,12,18,03,04,20,02,12,22,02,12,26,03,04,28,06,11,28
110 FORI=1TO15:READA,B,C:FORJ=ATOB:LOCATEC,J:PRINTFLD(1);"#"
120 BEEP:NEXTJ:NEXTI:LOCATE22,10:PRINT"PUSH'S'KEY!!"
130 DATA03,04,02,03,04,05,07,08,12,11,11,02,11,11,05,15,15,02
140 DATA15,15,05,19,19,02,19,19,05,23,24,02,23,24,05,23,24,12
150 DATA27,27,02,27,27,05,29,29,12
160 LOCATE16,2:PRINT"■■ ... GOAL":LOCATE18,3:PRINTFLD(1);"'"
170 LOCATE18,5:PRINT"... GOLD":LOCATE16,18:PRINTFLD(1);"%"
180 LOCATE16,20:PRINT"... FLAPPER":LOCATE18,18:PRINTFLD(1);"$"
190 LOCATE18,20:PRINT"... ALIEN":BEEP:BEEP:BEEP
200 PICKK:IFK<>83GOTO200
205 REM ■■■■■■■■
210 S=0:R=1:M=0:V=$C100:T1=15
220 M$="%":X=15:Y=19:T=0:A=2:B=10:CLS:GOSUB(R*1000-1000)+10000
221 IF(R=1)+(R=2)T1=15
225 REM ■■■■■■■■
230 FORI=3TO31:LOCATE20,I:PRINTFLD(1);"#":NEXTI
240 LOCATE20,1:PRINT"■■":LOCATE21,2:PRINT"SCORE:";S
250 LOCATE21,13:PRINT"LEVEL:";R:LOCATE21,24:PRINT"MISS:";M
260 FORI=1TO5:LOCATEY,X:PRINTFLD(1);"%":BEEP:NEXTI
265 REM ■■■■■■■■
270 PICKK:W=0
271 IFK=49GOTO20000
272 IFK=13GOTO6000
275 REM ■■■■■■■■
280 P=PEEK(V+X+Y*32+32)
290 IF(P=0)+(P=64)IFK<>44LOCATEY,X:PRINT" ":Y=Y+1:W=1
300 E=PEEK(V+X+Y*32+1)
309 IFPEEK(V+19*32+2)=135BEEP:LOCATE19,2:PRINT" ":GOTO5000
310 IF(K=46)*(X<>29)IF(E=0)+(E=64)LOCATEY,X:PRINT" ":GOSUB10100
320 F=PEEK(V+X+Y*32-1)
330 IF(K=77)*(X<>1)IF(F=0)+(F=64)LOCATEY,X:PRINT" ":X=X-1:M$="%"
340 P=PEEK(V+X+Y*32-32)
350 IF(K=44)*(Y<>0)IF(P=0)+(P=64)LOCATEY,X:PRINT" ":Y=Y-1
360 G=PEEK(V+X+Y*32+32-1):H=PEEK(V+X+Y*32+32+1)
370 IFK=90IFG=131IF(F=0)+(F=64)GOSUB2000
380 IFK=88IFH=131IF(E=0)+(E=64)GOSUB3000
390 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);M$
400 IF(K=77)*(F=135)GOTO2500
409 BEEP1:BEEP0
410 IF(K=46)*(E=135)GOTO3500
415 REM ■■■■■■■■
420 IFL9=1GOTO270
421 LOCATEB,A:PRINT" ":H=RND(2)
430 P1=PEEK(V+A+B*32-1):IFP1=135P1=131
440 P2=PEEK(V+A+B*32+1):IFP2=135P2=131
450 P3=PEEK(V+A+B*32-32):IFP3=135P3=131
460 P4=PEEK(V+A+B*32+32):IFP4=135P4=131
470 IFH=0A=A-(X<A)*(P1<>131)+(X>A)*(P2<>131)
480 IFH=1L=RND(2)+1:B=B-(L=1)*(P3<>131)+(L=2)*(P4<>131)
485 B=B+(B<2)-(B=20)
490 LOCATEB,A:PRINTFLD(1);"$":IF(A=X)*(B=Y)GOTO6000
500 GOTO270
1995 REM ■■■■■■■■
2000 A$="■■■■■■■■ "
2010 IF(W=1)+(Y=19)RET
2020 FORI=1TO9:LOCATEY+1,X-1:PRINTMID$(A$,I,1)
2030 BEEP1:BEEP0:NEXTI:RET
2495 REM ■■■■■■■■
2500 P=PEEK(V+X+Y*32-2)
2510 IF(P=0)+(P=64)GOTO2530
2520 GOTO420
2530 BEEP1:BEEP0:M$="%"
2540 LOCATEY,X-1:PRINT"  "
2550 LOCATEY,X-2:PRINTFLD(1);"'";M$:C=X-2:D=Y:X=X-1:GOTO4000
2995 REM ■■■■■■■■
3000 A$="■■■■■■■■ "
3010 IF(W=1)+(Y=19)RET
3020 FORI=1TO9:LOCATEY+1,X+1:PRINTMID$(A$,I,1)
3030 BEEP1:BEEP0:NEXTI:RET
3495 REM ■■■■■■■■
3500 P=PEEK(V+X+Y*32+2)
3510 IF(P=0)+(P=64)IFX<>29GOTO3530
3520 GOTO420
3530 BEEP1:BEEP0:M$="&"
3540 LOCATEY,X:PRINT"  "
3550 LOCATEY,X+1:PRINTFLD(1);M$;"'":C=X+2:D=Y:X=X+1:GOTO4000
4000 P=PEEK(V+C+D*32+32):IF(P=0)+(P=64)GOTO4500
4010 GOTO420
4500 LOCATED,C:PRINT" ":D=D+1:LOCATED,C:PRINTFLD(1);"'"
4510 P=PEEK(V+C+D*32+32):BEEP1:BEEP0:IF(P=0)+(P=64)GOTO4500
4520 GOTO420
5000 T=T+1:S=S+10:LOCATE21,8:PRINTS
5010 IFT=T1R=R+1:GOTO5030
5020 GOTO310
5025 REM ■■■■■■■■
5030 IFR=3R=1
5031 IFR=4R=1
5040 FORI=200TO50STEP-1
5050 POKE1,I:BEEP1:NEXTI:BEEP0
5060 POKE1,$AA
5070 S=S+500*R:GOTO220
5910 IFT=T1R=R+1:GOTO5030
5995 REM ■■■■■■■■
6000 FORI=50TO200:POKE1,I:BEEP1:NEXTI:BEEP0:POKE1,$AA
6010 M=M+1:IFM<>3GOTO220
6020 LOCATE9,11:PRINT"GAME OVER":LOCATE11,10:PRINT"PUSH'S'KEY!!"
6030 PICKK:IFK<>83GOTO6030
6040 GOTO210
9995 REM ■■■■■■■■
10000 RESTORE10000:FORI=1TO20:READA1,A2,A3:FORJ=A1TOA2
10010 LOCATEA3,J:PRINTFLD(1);"#":NEXTJ:NEXTI
10020 DATA07,08,03,07,09,04,08,10,05,13,28,05,09,10,06,29,10,07
10030 DATA10,11,08,05,18,09,20,28,09,22,22,10,22,23,11,18,19,12
10040 DATA29,30,12,18,19,13,18,19,14,05,22,15,25,29,16,25,29,17
10050 DATA25,29,18,28,29,19
10060 FORI=1TO15:READA1,A2:LOCATEA2,A1:PRINTFLD(1);"'":NEXTI
10070 DATA07,02,24,04,27,04,05,08,14,08,17,08,20,08,23,10
10080 DATA18,11,07,14,13,14,06,19,13,19,23,19,27,19
10090 RET
10100 X=X+1:M$="&":RET
10995 REM ■■■■■■■■
11000 FORI=2TO19:LOCATEI,18:PRINTFLD(1);"##########":NEXTI
11010 FORI=2TO12STEP5:LOCATEI,3:PRINTFLD(1);"################"
11020 LOCATEI+3,3:PRINTFLD(1);"################":NEXTI
11030 FORI=3TO13STEP5:LOCATEI,3:PRINTFLD(1);"#"
11040 LOCATEI+1,3:PRINTFLD(1);"#":NEXTI
11050 LOCATE11,22:PRINTSPC(3):LOCATE13,18:PRINTSPC(3)
11060 LOCATE14,23:PRINTSPC(3):LOCATE16,19:PRINTSPC(4)
11070 LOCATE17,24:PRINTSPC(3):LOCATE19,18:PRINTSPC(7)
11080 RESTORE11090
11090 FORI=1TO15:READA2,A1:LOCATEA1,A2:PRINTFLD(1);"'":NEXTI
11100 DATA07,04,10,04,13,04,16,04,06,09,09,09,12,09,15,09
11110 DATA05,14,08,14,11,14,14,14,16,14,18,19,23,19
11120 RET
12000 CLS:FORI=$C100TO$C39F
12010 POKEI,PEEK($3000+I-$C100)
12020 NEXTI:RET
19999 REM ■■■■■■■■
20000 CLS
20010 FORI=3TO31:LOCATE20,I:PRINTFLD(1);"#":NEXTI
20020 LOCATE21,0:PRINT"(RET)=END:(L)=LOAD"
20030 PRINT" (A)=UP:(Z)=DO:(,)=LE:(.)=RI"
20040 PRINT" (1)=BLOCK:(2)=GOLD:(SPC)=SPACE";
20050 X=10:Y=10:V=$C100:P=0
20060 POKE$C100+X+Y*32,P:PICKK
20070 X=X-(K=44)*(X<>3)+(K=46)*(X<>29)
20071 IFK=49LOCATEY,X:PRINTFLD(1);"#":IFX<>29X=X+1:BEEP
20072 IFK=32LOCATEY,X:PRINT" ":IFX<>29X=X+1:BEEP
20073 IFK=50LOCATEY,X:PRINTFLD(1);"'":IFX<>29X=X+1:BEEP
20074 IFK=76CLS:MLOAD:GOTO20140
20080 Y=Y-(K=65)*(Y<>0)+(K=90)*(Y<>19):P=PEEK(V+X+Y*32)
20090 LOCATEY,X:PRINT"■"
20100 IFK<>13GOTO20060
20105 POKEV+X+Y*32,0
20110 T1=0:FORI=$C100TO$C39F:POKE$3000+I-$C100,PEEK(I)
20120 IFPEEK(I)=135T1=T1+1
20130 NEXTI
20131 CLS:PRINT"DO YOU SAVE THIS ROUND(Y/N)";:INPUTY$
20132 IFY$="Y"GOTO30000
20133 IFY$<>"N"GOTO20131
20140 R=3:S=0:M=0:GOTO220
30000 PRINT"PUSH'S'KEY! AND SET A TAPE!"
30005 PICKK:IFK<>83GOTO30005
30010 MSAVE"FLAPPER",$3000,$3000+$C39F-$C100
30020 GOTO20140
31000 TITLE    :'FLAPPER'
31010 LANGUAGE:' BASIC '
31020 MEMORY  :' 5891  'BYTES
31030 DATE     :'1984.11.10'
31040 PRG MADE:'Y.TAKAMIZAWA'
31050 CHR MADE:'K.OGAWA'[CHR]
```

★天皇シリーズ：1985年の天皇賞は春が4月29日，秋が10月27日です。（大阪市・北　剛20才）……【影：Dr.の好きな競馬だよ！Dr.D：ギャンブルも熱が入りすぎるといかんな。影：一般論か失敗談か，どっちにかける？】

JR-100用

ボビン
BOBIN 1

森岡　伸夫



STORY

ボビンは，サイロンの街に住む魔道師見習いです。魔道師になるには，多くの修行を積まねばなりません。

ボビンは，恐ろしい超音波を発するディックのいる洞窟へ向かいました……。

HOW TO PLAY

[A][Z][,][.]でボビンを操作し，ディックの超音波に気をつけて，横からスペース・キーを押してヨーヨーをぶつけます。ただし，ヨーヨーは下半身に当てないと効きません。

ディックは，最高で6匹まで増えます。なぜか，殺しても生き返ることもあります(バグです…)。でも，あまり気にしないようにしましょう。

プログラムについて

キャラに凝ってみたのですが，プログラムのほうが長くなってしまったようです。

面クリア時に洞窟のパターンが変わるようにすると，おもしろいと思います。

それから，10～40行はマシン語のチェックサムです。DATA　OKなら，これらの行を消すか，RUN100でゲーム・スタートです。

参考

84年ベーマガ3月号「ROBOT　FIGHT」

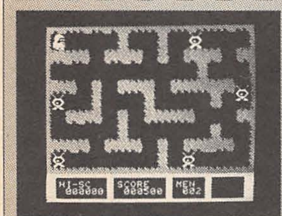
83年ベーマガ12月号

「HI－SPEED　INVADER」

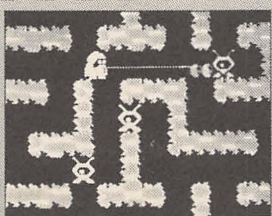
《第1表》マシン語のアドレス・マップ

アドレス	内容
$3000～	ボビン表示
3011～	キャラ消去
301C～	ボビン障害チェック・メイン
3031～	ボビン障害チェック・サブ
303B～	ディック障害チェック・メイン
3050～	ディック表示
3061～	ディック障害チェック・サブ

★



《写真1》スタート画面。左上がボビンです



《写真2》ディックにヨーヨーをぶつけます



《写真3》超音波を受けて，ブルブル～～



《写真4》絵のキレイなゲームですネ！

★僕の誕生日は1月1日。モチとケーキを一ぺんに食べられるけど，プレゼントはお年玉とごっちゃにされてほとんどもらったことがない。(埼玉県和光市・佐久間良一14才)……【影：ツキがモチツキとハネツキで飛んでった。】

BOBIN 1のプログラム・リスト

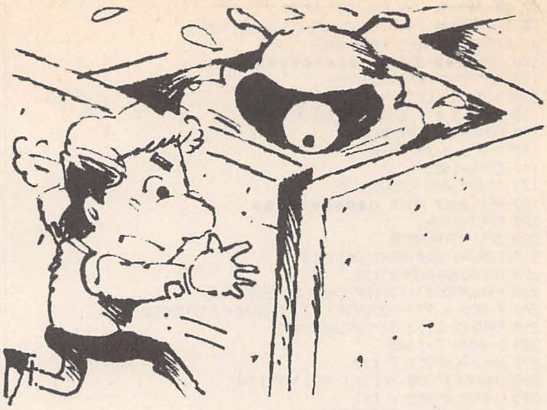
```
10 RESTORE1220:FORI=1TO107:READA$
20 A$="$"+A$:J=J+VAL(A$):NEXT
30 IFJ=10590 PRINT"MACHINE DATA OK!":END
40 PRINT"MACHINE DATA MISS!":END
100 REM ●●● BOBIN ●●●●●●●●●●●
110 OPTIONCMODE1:CLS:H=0
120 DIMN(8),L(6),Y(6)
130 E$=" R E P L A Y ?  (Y/N) "
140 GOSUB910:GOSUB1480
150 S=0:L=3:T=1:M1=3
160 GOSUB1405
170 GOSUB2005:GOSUB2220
180 REM ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●
190 FORI=1TOM1
200 IFL(I)THEN220
210 FORJ=1TO10:NEXT:GOTO310
220 GOTO230+RND(3)*10
230 F=N(RND(8)+1):IFF C=F:GOTO260
240 F=MOD(X,32)-MOD(Y(I),32):C=SGN(F):GOTO260
250 F=X/32-Y(I)/32:C=SGN(F)*32
260 D=$94+(C=1)*2
270 U=USR($3011,Y(I))
280 U=USR($303B,Y(I)+C):Y(I)=Y(I)+C
290 U=USR($3050,Y(I))
300 IFY(I)/32=X/32THEN790
310 NEXTI
320 PICKK
330 IFK=32THEN410
340 A=(K=46)-(K=44)+((K=90)-(K=65))*32
350 IF(K=46)+(K=44)B=$8A+(K=46)*4
360 U=USR($3011,X)
370 U=USR($301C,X+A):X=X+A
380 U=USR($3000,X)
390 GOTO190
400 REM ●●● YO-YO ●●●●●●●●●●●
410 E=X+34-(B=$8A)*3:E0=(B=$8E)-(B=$8A):E1=E
420 IFPEEK(E)<>$80THEN190
430 P=PEEK(E)
440 IF(P>$93)*(P<>$99)THEN480
450 IFP<>$80THEN520
460 POKEE,$98:POKE1,D-60:BEEP1
470 POKEE,$82:E=E+E0:BEEP0:GOTO430
480 G=E-32-(E0=-1):BEEP1
490 FORI=1TOM1
500 IFY(I)=G L(I)=0:U=USR($3011,Y(I)):M=M-1:I=M1:S=S+5
510 GOSUB580:NEXT:BEEP0
520 FORI=E-E0TOE1STEP-E0
530 POKEI,$98:POKE1,D-40:BEEP
540 POKEI,$80:NEXT
550 IFM=0THEN 1310
560 GOTO190
570 REM ●●● PRINT ●●●●●●●●●●●
580 LOCATE22,12+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINTS:RET
590 LOCATE22,3+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINTH
600 LOCATE22,21+(T<100)+(T<10):PRINTT:RET
610 REM ●● DEATH ●●●●●●●●●●●●
620 FORI=200TO150STEP-2
630 FORJ=6TO2STEP-2
640 FORB=$8ATO$8ESTEP4
650 U=USR($3000,X):POKE1,I/J:BEEP1
660 NEXT:NEXT:NEXT
670 L=L-1:IFL=0THEN1630
680 U=USR($3011,$C3BC-(L=1)*2)
690 BEEP0:M=M1:GOSUB1410
700 GOSUB2005:GOTO190
780 REM ●●● MICRO WAVE ●●●●●
790 W=Y(I)+2:Z=1:R=$9B
800 IFX<Y(I) W=Y(I)-1:Z=-1:R=$9A
810 FORJ=1TO7:U=J
820 Q=PEEK(W)
830 IF(Q>$89)*(Q<$92)THEN620
840 IFQ<>$80 J=7:U=U-1:GOTO860
850 POKEW,R:W=W+Z
860 NEXTJ
870 FORO=W-ZTOW-U*ZSTEP-Z
880 POKEO,$80:NEXTO
890 GOTO310
900 REM ●●● DATA 1 ●●●●●●●●●●
910 FORI=$C000TO$C0DFSTEP8
920 READK$:FORJ=0TO7
930 A$="$"+MID$(K$,J*2+1,2)
940 POKEI+J,VAL(A$):NEXT:NEXT
950 FORI=$3000TO$306A:READK$
960 A$="$"+K$:POKEI,VAL(A$):NEXT
970 RET
1010 DATA 0000000000000000,AA55AA55AA55AA55
1020 DATA 0055000000000000,AA55AA558A418200
1030 DATA 02152A552A552A15,2A552A150A152A05
1040 DATA 2850A854A854AA54,A854A854AA50A054
1050 DATA AA55AA54AA54A810,2A552A552A150A01
1060 DATA 031F3F7F016C6C00,E0FCE2F9F779783C
1070 DATA 7CFFFFFFFFD73C7D,347AFAFAFA5EF2F0
1080 DATA 073F7FFFEF9F1E2C,C0F8FCFE80363600
1160 DATA 3C7E7F7F7F754F0F,3EF9FDFDFDEB3CBE
1170 DATA C02010081F3F70E0,06081020F0F81C0E
1180 DATA E767301F071B7CF8,060C18F0C0B07C3E
1190 DATA E060301F071B7CF8,E6EC18F0C0B07C3E
1200 DATA 3C72F9FDFFFD7E3C,20542A55AA55AA55
1210 DATA 8844222222224488,1122444444442211
1220 DATA 96,85,A7,00,8B,01,A7,01,8B,01,A7,20,8B,01,A7,21
1230 DATA 39,86,80,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,29,A6,00,BD,30
1240 DATA 31,A6,01,BD,30,31,A6,20,BD,30,31,A6,21,BD,30,31
1250 DATA 39,81,80,26,01,39,D7,82,D7,83,39,A6,00,BD,30,61
1260 DATA A6,01,BD,30,61,A6,20,BD,30,61,A6,21,BD,30,61,39
1270 DATA 86,92,A7,00,86,93,A7,01,96,89,A7,20,8B,01,A7,21
1280 DATA 39,81,80,26,01,39,D7,86,D7,87,39
1300 REM ●● CLEAR ●●●●●●●●●●●
1310 FORI=1TO5
1320 FORJ=30TO250STEP2
1330 POKE1,J-J/10:BEEP1
1340 NEXT:NEXT:BEEP0
1350 T=T+1:GOSUB600
1360 S=S+10:GOSUB580
1380 GOSUB1405:GOSUB2005
1390 GOTO190
1400 REM ●● INITIALIZE ●●●●●
1405 M=M1+(T<4):M1=M
1410 X=$C121:B=$8E:D=$86
1420 RESTORE2310:FORI=1TO8
1430 READK:N(I)=K:NEXT
1440 FORI=1TOM1:READK
1450 L(I)=1:Y(I)=K:NEXT
1460 RET
1470 REM ●●● DEMO ●●●●●●●●●●●
1480 LOCATE3,0
1490 PRINTTAB(8);"▀▄ ▛▜ ▀▄ ▌▙▐ ▜"
1500 PRINTTAB(8);"▀▄ ▌▐ ▀▄ ▌▌▜▌ ▌"
1520 PRINTTAB(8);"▀▀ ▀▀ ▀▀ ▀▀ ▀ ▀"
1530 LOCATE8,0
1540 PRINTTAB(8);"[A] ..... UP":PRINT
1550 PRINTTAB(8);"[Z] ..... DOWN":PRINT
1560 PRINTTAB(8);"[,] ..... LEFT":PRINT
1570 PRINTTAB(8);"[.] ..... RIGHT":PRINT
1580 PRINTTAB(8);"[SPC] ... YO-YO":PRINT:PRINT
1590 PRINTTAB(8);"PUSH ANY KEY!","JR100"
1600 PICKK:IFKTHENRET
1610 GOTO1600
1620 REM ●● GAME OVER ●●●●●●
1630 LOCATE8,4:PRINT"▛▀ ▛▜ ▛▜▜ ▛▀ ▛▜ ▌▐ ▛▀ ▛▜"
1640 LOCATE9,4:PRINT"▌▜ ▛▜ ▌▌▐ ▛▀ ▌▐ ▌▐ ▛▀ ▛▘"
1650 LOCATE10,4:PRINT"▀▀ ▀ ▀ ▀▀▀ ▀▀ ▀▀ ▝▘ ▀▀ ▀▀"
1660 LOCATE13,6:FORI=1TO21
1670 PRINTMID$(E$,I,1);:POKE1,$FF-I*I/2
1680 BEEP:FORJ=1TO50:NEXT:NEXT
1690 H=(S>H)*S+(H>=S)*H
1700 PICKK
1710 IFK=89THEN150
1720 IFK=78THENCLS:END
1730 GOTO1690
1910 RET
2000 REM ●● FIELD ●●●●●●●●●●●
2005 LOCATE0,0
2010 PRINTFLD(1);"!#!###!##!#!!####!!###!#####!"#!";
2020 PRINTFLD(1);"'          %'    %'             %";
2030 PRINTFLD(1);"'          %'    %'             %";
2040 PRINTFLD(1);"!9!999&  $9!!99  %'  $9!99&  $9!";
2050 PRINTFLD(1);"!##!##(  )##!#(  )(  )#!!#(  )#!";
2060 PRINTFLD(1);"'                       %'     !";
2070 PRINTFLD(1);"'                       %'     %";
2080 PRINTFLD(1);"!!99&  $&  $!999&  $999!!99!&  %";
2090 PRINTFLD(1);"!###(  %'  )###!'  )#####!!#(  %";
2100 PRINTFLD(1);"'      %'     %'         %'    %";
2110 PRINTFLD(1);"'      %'     %'         )(    %";
2120 PRINTFLD(1);"'  $999!'  $&  %!99999&      $9!";
2130 PRINTFLD(1);"'  )#!##(  %'  )######(      )#!";
2140 PRINTFLD(1);"'          %'             $&   %";
2150 PRINTFLD(1);"'          %'             %'   %";
2160 PRINTFLD(1);"!99999&  $9!!9&  $&  $999!!9&  %";
2170 PRINTFLD(1);"!###!#(  )####(  %'  )##!!##(  %";
2180 PRINTFLD(1);"'                %'            %";
2190 PRINTFLD(1);"'                %'            %";
2200 PRINTFLD(1);"!9999!99!99!!9999!!9999!!999999!";
2210 RET
2220 PRINT"█▀▀▀▀▀▀▀▀█▀▀▀▀▀▀▀▀█▀▀▀▀▀█▀▀▀▀▀█";
2230 PRINT"█ HI-SC  █ SCORE  █ MEN █     █";
2240 PRINT"█ 000000 █ 000000 █ 000 █     █";
2250 PRINT"█▄▄▄▄▄▄▄▄█▄▄▄▄▄▄▄▄█▄▄▄▄▄█▄▄▄▄▄█";
2260 GOSUB580:GOSUB590:GOSUB600
2270 FORI=0TO2STEP2:U=USR($3000,I+$C3BA):NEXT
2280 RET
2310 DATA 1,-1,32,-32,0,0,0,0
2320 DATA $C139,$C23D,$C337,$C321,$C221,$C12D
```


★ＢＡＳＩＣ早覚え歌：おそうじしましょうＣＬＳ♪色をぬりましょＰＡＩＮＴ文♪さあさあはじめよＲＵＮＲＵＮＲＵＮ♪（埼玉県岩槻市・石田雅俊12才）……【つぐ美：楽しいですね。でも，影さんが歌ってたけど……。】

JR-200用

スライドMAZE（メイズ）

川瀬　郁夫



❖遊びかた

まわりにある"◆"を取る，単純なゲームですが…。

あなたが動かすのは，"人"ではなくて，迷路を動かすのです。十字路は直進，行き止まりはUターンしますが，"●"に当たったり，エネルギーがなくなると，GAME　OVERです。エネルギーは，黄色のメーターと，%で表示しています。

移動はカーソル・キーで，"◆"をすべて取ると1面クリアで，エネルギーの減りかたが少し早くなります。

エネルギー・メータをグラフィック表示してますが，横に目盛りをつければ，もっとカッコよくなります。

参考にしたもの

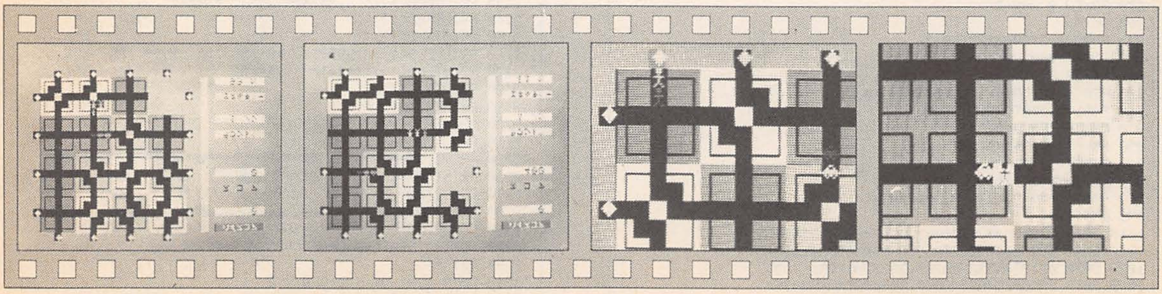
・SONY　クレイジー・トレイン

・83年オールパソコンガイド 222頁

QUINZE GAME (by T.SAMESHIMA)

《第1表》変数表

変数	内容
A( )	パネルの位置と種類
A	キーイン用
B	エネルギー減算用カウンタ
C	キャラクタ着色用。POKEアドレスの補助用
D	エネルギー・メータ表示用のキャラクタ・コード
D	残りエネルギーの%量
E	UFOの位置
F	UFO移動方向
G	パネル移動用(横方向)
H	ハイ・スコア
I, J	FOR NEXT用
L	パネル移動用(縦方向)
M	空白の位置(横方向)
N	空白の位置(縦方向)
P	ポイント(◆)の数
Q	人とUFOのつぎの位置のキャラクタ・コード
R	ラウンド数
S	スコア
T	エネルギー
U	人の位置
V	人の移動方向
X	パネルの表示位置(横方向)
Y	パネルの表示位置(縦方向)
Z	パネルの方向
P$	パネル表示時のカーソル移動用



《写真1》パネルを移動して◆を取ってください。
《写真2》UFOにつかまったらダメですよ！
《写真3》こうやって◆をとるとスコア・アップ！
《写真4》おっと，つかまっちまったわい!!

★影は社会の迷惑です。気をつけようね！(新潟県新発田市・鈴木栄二13才)……【影：グハグハ，デザ部の鈴木，ちょっと来なさい！鈴木：は～い，なんですか～？影：このOFはなんだ??鈴木：アハハ，私も鈴木で～す!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：迷路にも，いろいろな種類があるもんだな。このゲームは，迷路パターンを動かして，フラグを取らせるという，変わったパターンになってる。

編：パズル＋迷路のゲームですね。キー操作も人を動かすのでなく，迷路を動かすという工夫がユニークです。

影：では，迷路に挑戦してみよう！



評…グハハ、絵がエ〜ナ！(影)

by 佐藤文貴

スライドMAZEのプログラム・リスト

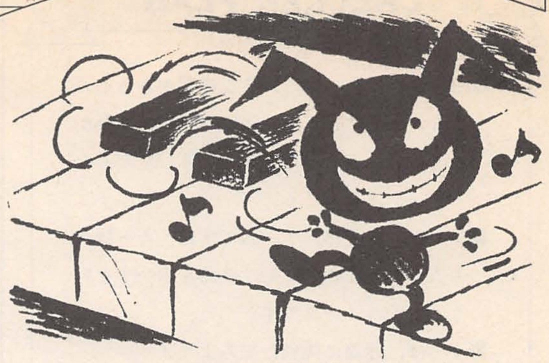
```
100 DIM A(3,3):POKE 0,0:POKE $CA00,1:TEMPO 109:C=$400 ← 配列宣言。キーの音を消して画面枠を青にする。音のテンポと，キャラクタ着色用のPOKEアドレスの補助を変数に設定
110 P$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31) ← パネル表示時のカーソル移動用
120 FOR I=$7000 TO $7069:READ J$:POKE I,VAL("$"+J$):NEXT ← 音楽データ読込
130 H=(H>=S)*H+(S>H)*S ← ハイ・スコア判定
140 S=0:R=1 ← スコアとラウンド数の初期設定
150 COLOR ,1:CLS:RANDOMIZE
160 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:A(I,J)=INT(RND(1)*3)+1:NEXT:NEXT:A(3,3)=0 ← 4×4個のパネルを乱数で決めて，右下のパネルを空白にする
170 FOR N=0 TO 3:FOR M=0 TO 3:GOSUB 530:NEXT:NEXT ← 4×4個のパネルを表示
180 B=0:T=160:P=16:M=3:N=3:U=$C20A:V=-1:E=$C20B:F=1 ← エネルギー減算用カウンタ，エネルギー，ポイント数，空白の位置，人とUFOの位置と移動方向の初期設定
190 COLOR 3,0:FOR I=3 TO 18 STEP 5:LOCATE I,0:PRINT "◆":LOCATE I,21:PRINT "◆" ┐ポイントの
200 LOCATE 0,I:PRINT "◆":LOCATE 21,I:PRINT "◆":NEXT ┘◆を表示
210 COLOR 7,2:LOCATE 25,1:PRINT " ﾊｲｽｺｱ ":COLOR 0,4:LOCATE 25,6:PRINT " ｽｺｱ "
220 COLOR ,5:LOCATE 25,13:PRINT " ﾗｳﾝﾄﾞ ":COLOR ,6:LOCATE 25,18:PRINT " ｴﾈﾙｷﾞｰ"
230 COLOR ,7:LOCATE 25,3:PRINT SPC((H<10000)+(H<1000)+(H<100)*2);H:GOSUB 650 ← ハイ・スコアとスコア表示
240 LOCATE 25,15:PRINT " ";R;" ":LOCATE 25,20:PRINT " 100 % " ← ラウンドとエネルギー表示
250 COLOR ,6:FOR I=1 TO 20:LOCATE 23,I:PRINT " ":NEXT ← エネルギー表示用の棒グラフを表示
260 GOSUB 1110 ← 音楽演奏
269 REM ※※※※ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
270 PICK A:IF (A<28)+(A>31) THEN 300 ← カーソル・キー以外なら，300行へ
280 A=A-27:ON A GOSUB 440,460,480,500:COLOR ,0 ← 移動方向を1～4に変えて，サブルーチンへ
290 IF PEEK(U)<>$8A THEN U=U+(A=1)*5+(A=4)*$A0-(A=2)*5-(A=3)*$A0 ← 人のいるパネルが移動していれば，人の座標も変える
300 B=B+1:IF MOD(B,10-R)=0 THEN T=T-1:GOSUB 710:IF T<1 THEN 1040 ← カウンタの値により，エネルギーを減らす。1未満ならゲーム・オーバー
310 GOSUB 620:Q=PEEK(U+V) ← 人を消して，つぎの位置のキャラクタを調べる
320 IF Q=$83 THEN POKE U+V+C,8:POKE U+V,0:V=-V:GOSUB 640:GOTO 660 ← ◆なら，スコアを加える
330 IF Q=$85 THEN 1040 ← UFOならゲーム・オーバー
340 IF Q<>$8E THEN 740 ← 道でなければ曲るルーチンへ
350 U=U+V:GOSUB 590 ← つぎの位置に人を表示
360 IF PEEK(E)<>$85 THEN E=E+(A=1)*5+(A=4)*$A0-(A=2)*5-(A=3)*$A0 ← UFOのいるパネルが移動していれば，UFOの座標も変える
370 GOSUB 630:Q=PEEK(E+F) ← UFOを消して，つぎの位置のキャラクタを調べる
380 IF Q=$83 THEN F=-F:GOTO 410 ← ◆ならUターンする
390 IF Q=$8A THEN 1040 ← 人ならゲーム・オーバー
400 IF Q<>$8E THEN 890 ← 道でなければ曲るルーチンへ
410 E=E+F:GOSUB 610 ← つぎの位置にUFOを表示
420 IF PEEK($31)=0 THEN GOSUB 1110 ← 音楽が終わっていれば，再び演奏する
430 GOTO 270
439 REM ※※※※ ﾊﾟﾈﾙ ｲﾄﾞｳ
440 IF M=0 THEN RETURN ┐
450 G=-1:L=0:GOTO 520  │
460 IF M=3 THEN RETURN │
470 G=1:L=0:GOTO 520   ├ 移動できなければ，そのままもどる
480 IF N=3 THEN RETURN │
490 G=0:L=1:GOTO 520   │
500 IF N=0 THEN RETURN ┘
510 G=0:L=-1
520 A(M,N)=A(M+G,N+L):A(M+G,N+L)=0:GOSUB 530:M=M+G:N=N+L:GOSUB 530:RETURN ← パネルと空白を入替えて表示
529 REM ※※※※ ﾊﾟﾈﾙ ﾋｮｳｼﾞ
530 X=M*5+1:Y=N*5+1:Z=A(M,N) ← パネルの表示位置と種類
540 COLOR 0,Z*2+(Z=0):ON Z+1 GOTO 550,560,570,580
550 LOCATE X,Y:PRINT "     "+P$+"     "+P$+"     "+P$+"     "+P$+"     ":RETURN ← 空白を表示
560 LOCATE X,Y:PRINT " ─█─ "+P$+"| █ |"+P$+"█████"+P$+"| █ |"+P$+" └█┘ ":
RETURN ← 田を表示
570 LOCATE X,Y:PRINT " ─█─ "+P$+"|██ |"+P$+"██ ██"+P$+"| ██|"+P$+" └█┘ "
:RETURN ← ◪を表示
580 LOCATE X,Y:PRINT " ─█─ "+P$+"| ██|"+P$+"██ ██"+P$+"|██ |"+P$+" └█┘ "
:RETURN ← ◩を表示
589 REM ※※※※ ｷｬﾗｸﾀ ﾋｮｳｼﾞ
590 POKE U+C,7 ← 人の色
600 POKE U,$8A:RETURN ← 人を表示
610 POKE E+C,6:POKE E,$85:RETURN ← UFOの色と表示
620 POKE U+C,0:POKE U,$8E:RETURN ← 人の位置に道を表示
630 POKE E+C,0:POKE E,$8E:RETURN ← UFOの位置に道を表示
639 REM ※※※※ ｽｺｱ
640 SOUND 2000,5:S=S+100:GOSUB 1110 ← スコアを加算して，音楽演奏を最初から
650 COLOR 0,7:LOCATE 25,8:PRINT SPC((S<10000)+(S<1000)+(S<100)*2);S:RETURN ← スコア表示
659 REM ※※※※ ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ?
660 P=P-1:IF P>0 THEN 350 ← ポイントが残っていればもどる
670 POKE U+V+C,7:POKE U+V,$8A ← 人を移動先に表示
680 COLOR 0,7:LOCATE 3,10:PRINT R;"ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ !! ":COLOR 7,0
690 S=S+T*10+R*1000:R=R+1 ← スコアに残りのエネルギー×10と，ラウンド×1000を加算して，ラウンド数に1を加える
700 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:SOUND I*J*100,2:NEXT:NEXT:GOTO 150 ← 音程を上げながら鳴らして，つぎのラウンドへ
709 REM ※※※※ ｴﾈﾙｷﾞｰ
710 D=MOD(T,8):COLOR 6,5:LOCATE 23,20-INT(T/8) ┐エネルギー・メータの先端を表示するキャラクタ・コードと，位置を計算して表示
720 PRINT CHR$(144+D-(D=0)*112)                ┘
730 D=INT(T/160*100):COLOR 0,7:LOCATE 25+(D<100)+(D<10),20:PRINT D:RETURN ← 残りのエネルギーを%で計算して表示
739 REM ※※※※ ﾐ ﾏｶﾞﾙ
740 IF ABS(V)=$20 THEN 820 ← 上下移動中なら820行へ
750 Q=PEEK(U-$20)
760 IF Q=$8E THEN V=-$20:GOTO 350 ← 道なら上へ
770 IF Q=$85 THEN 1040 ← UFOならゲーム・オーバー
780 Q=PEEK(U+$20)
790 IF Q=$8E THEN V=$20:GOTO 350 ← 道なら下へ
800 IF Q=$85 THEN 1040 ← UFOならゲーム・オーバー
810 GOTO 880
820 Q=PEEK(U+1)
830 IF Q=$8E THEN V=1:GOTO 350 ← 道なら右へ
840 IF Q=$85 THEN 1040 ← UFOならゲーム・オーバー
850 Q=PEEK(U-1)
860 IF Q=$8E THEN V=-1:GOTO 350 ← 道なら左へ
870 IF Q=$85 THEN 1040 ← UFOならゲーム・オーバー
880 V=-V:GOTO 350 ← 曲がれなければUターン
889 REM ※※※※ ◆ ﾏｶﾞﾙ
890 IF ABS(F)=$20 THEN 970 ← 上下移動中なら970行へ
900 Q=PEEK(E-$20) ← 上のキャラクタを調べる
910 IF Q=$8E THEN F=-$20:GOTO 410 ← 道なら上へ
920 IF Q=$8A THEN 1040 ← 人ならゲーム・オーバー
930 Q=PEEK(E+$20) ← 下のキャラクタを調べる
940 IF Q=$8E THEN F=$20:GOTO 410 ← 道なら下へ
950 IF Q=$8A THEN 1040 ← 人ならゲーム・オーバー
960 GOTO 1030
970 Q=PEEK(E+1) ← 右のキャラクタを調べる
980 IF Q=$8E THEN F=1:GOTO 410 ← 道なら右へ
990 IF Q=$8A THEN 1040 ← 人ならゲーム・オーバー
1000 Q=PEEK(E-1) ← 左のキャラクタを調べる
1010 IF Q=$8E THEN F=-1:GOTO 410 ← 道なら左へ
1020 IF Q=$8A THEN 1040 ← 人ならゲーム・オーバー
1030 F=-F:GOTO 410 ← 曲がれなければUターン
1039 REM ※※※※ GAME OVER
1040 POKE U+C,$38:GOSUB 600 ← 人の色を変えて表示
1050 FOR I=5000 TO 100 STEP -100:SOUND I,1:NEXT ← 音程を下げながら鳴らす
1060 COLOR 0,7:LOCATE 5,8:PRINT " GAME  OVER "
1070 LOCATE 1,13:PRINT " ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ [y/n] "
1080 PICK A:IF A=121 THEN 130 ← yを押せば再ゲーム
1090 IF A<>110 THEN 1080 ← n以外ならキーインにもどる
1100 POKE $CA00,0:POKE 0,$40:COLOR 7,0:LOCATE 0,21:END ← 画面枠を黒にして，キーの音を出す。色を白黒にもどして，カーソルを下へ移動して終わり。
1109 REM ※※※※ ｵﾝｶﾞｸ ｴﾝｿｳ
1110 PLAY "B",$7000:RETURN ← バック・グラウンドで音楽演奏
1119 REM ※※※※ ｵﾝｶﾞｸ DATA
1120 DATA 9,1d,3,0,9,19,3,0,9,19,3,0,9,19,3,0 ┐
1130 DATA 9,1d,3,0,9,19,3,0,9,19,3,0,9,19,3,0 │
1140 DATA 9,1e,3,0,9,1e,3,0,9,1d,3,0,9,1d,3,0,18,1b,12,0 │
1150 DATA 9,1e,3,0,9,1e,3,0,9,1d,3,0,9,1d,3,0 ├ 音楽データ
1160 DATA 9,1b,3,0,9,1b,3,0,9,22,3,0,9,22,3,0 │
1170 DATA 9,20,3,0,9,1e,3,0,9,1d,3,0,9,1b,3,0,18,19,12,0,0,0 ┘
```

★僕は友達のＹ君のＦＭ－７を「エッヘンセブン」といい，Ｙ君は僕のＸ１を「ク○ワン」といいます。(大阪府富田林市・仲谷　亨15才)……【つぐ美：ＰＣは「ピーコン」ネ！影：なら，ＢＵＳＵは？つぐ美：そんなのあった？】

JR-200用

ORGAN BEAT
オルガン ビート

林　邦彦



モグラたたき＋オルガン＝ORGAN　BEAT。つまりこのゲームは，ただのモグラたたきですが，場面をオルガンにして，当たったときに音を出すという単純明快なゲームです。

★START

使用キーは，デモにでてくるとおりです（実行中も表示される）。

最初にレベル（1/2）を決めてから，STARTです。モンスターは10点，クエスターはボーナスで，たたいてもたたいた数に入りません。

モンスターを50%以上たたくと，1面クリアです。それ以下は，GAME　OVER。また，レベル2のほうがレベル1よりも速く，モンスターの数も多くなります。

★END

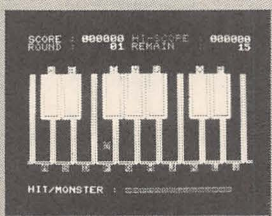
このゲームは，音をSOUNDによって出力します。改造すれば，押した間だけ音がでるようにしたり，オルガン・プログラムにしたりできますが，PLAY文が必要になるでしょう。

《第1表》変数表

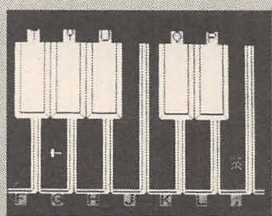
変数	内容
A	MONSTERのX座標
B	〃　Y〃
C	けんばん下段の音コード
D	〃　上　〃
E	MONSTERの出現数
F	キー入力用
G	MONSTER／QUESTERのフラグ
H	ハイ・スコア
I	汎用
J	〃
K	HIT数
L	MAIN　LOOP
M	HIT位置のX座標
N	〃　Y〃
O	LEVEL（面クリア時変更）
P	ボーナス（面クリア時）
R	ラウンド
S	スコア
T	スピード
U	LEVEL（固定）
V	QUESTERのX座標
W	〃　Y〃
X	HUMMERのX座標
Y	〃　Y〃
Z	$E（カラー・アドレス）



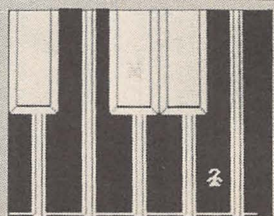
《写真1》ちょっと変わったモグラたたきゲーム



《写真2》オルガンの上のモンスターをたたけ!



《写真3》うまく当たるとそのけんばんの音が鳴る

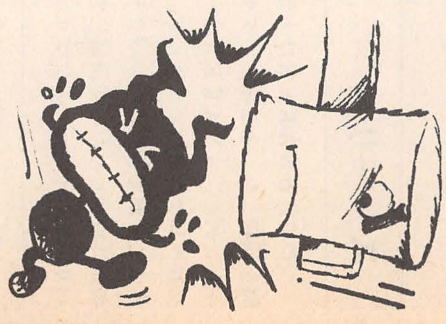


《写真4》クエスターの登場でさらに難しくなる

★今日はあったかいね。今までこんな日があったかい？ずっと出してるのに載らないぞ(滋賀県守山市・野村忠史15才)……【影：なになに「創刊号から出し続けてるが載りません？」ポトッ!編：OFは量より質なのです。】

ORGAN BEATのプログラム・リスト

```
10 REM      for JR.200                    [ ORGAN BEAT ]
20 REM  date S.59 / 08 / 17               memory 4394 bytes
100 REM _START_DECIDE_
110 CLEAR $7FFF:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $CA00,0:TEMPO 109
120 DIM B$*50:Z=14:POKE Z,7:CLS:POKE Z,6:LOCATE 0,3
130 RESTORE 870:FOR I=$C000 TO $C07F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
140 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 10:READ A$:A(I,J)=VAL("$"+A$):NEXT:NEXT
150 REM _TITLE_
160 PRINT " ┌┬┐┌─┐┌─┐┌┬┐ ┬ ┌─┐┌─┐┌┬┐"
170 PRINT " │ │├┬┘│ ┬├─┤│││ · ├┴┐├┤ ├─┤ │ "
180 PRINT " └─┘┴└─└─┘┴ ┴┘└┘   └─┘└─┘┴ ┴ ┴ ":POKE Z,1:PRINT SPC(54);"fo
r JR.200"
190 POKE Z,$41:PRINT "   !";:POKE Z,7:PRINT " ... HUMMER":PRINT
200 POKE Z,$42:PRINT '   "';:POKE Z,7:PRINT " ... ENEMY MONSTER":PRINT
210 POKE Z,$47:PRINT "   #";:POKE Z,7:PRINT " ... ENEMY QUESTER":PRINT
220 POKE Z,$46:PRINT "   $";:POKE Z,7:PRINT " ... FALL MONSTER":PRINT
230 POKE Z,3:PRINT SPC(8);"[  W E   T Y U   O P  ]"
240 POKE Z,2:PRINT TAB(8);"[ A S D F G H J K L ; ]"
250 POKE Z,5:POKE Z+1,$82:POKE Z+2,3:LOCATE 0,20:INPUT "LEVEL  :[1/2] ",A$
260 U=VAL(A$)-1:IF U<0 OR U>1 THEN BEEP:LOCATE 0,21:PRINT SPC(64);:GOTO 250
270 SOUND 5000,20:POKE Z,4:LOCATE 2,22:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒ Hit any key! ▒▒▒▒▒▒▒▒"
280 S=0:R=1:IF NOT STICK(0) THEN 280
290 REM _FIELD_DECIDE_
300 POKE Z,6:CLS:PRINT "SCORE :";SPC(8);:POKE Z,2:PRINT "HI-SCORE :"
310 POKE Z,4:PRINT "ROUND :";SPC(8);:POKE Z,1:PRINT "REMAIN   :"
320 POKE Z,$47:FOR I=5 TO 9:LOCATE 0,I:PRINT "*).%/.%/ *).%/.%/.%/ *).%/.%/ *)";
330 NEXT:PRINT "*)+,-+,- *)+,-+,-+,- *)+,-+,- *)"
340 FOR I=11 TO 15:FOR J=0 TO 30 STEP 3:LOCATE J,I:PRINT "*)";:NEXT:NEXT
350 FOR I=0 TO 30 STEP 3:LOCATE I,16:PRINT "(&";CHR$((I<>30)*$27):NEXT
360 POKE Z,$18:LOCATE 0,4:PRINT "███W███E█████T██Y███J██████O██P"
370 POKE Z,$10:LOCATE 0,17:PRINT "███A███S███D███F███G███H███J███K███L███;"
380 B$="":O=R+R*U:T=(20-O*2)*(O<8)+11:E=51-(40-O*5)*(O<8)
390 POKE Z,$42:LOCATE 14,20:FOR I=1 TO E-1:PRINT "$";:NEXT
400 POKE Z,7:LOCATE 12,1:PRINT CHR$((R<10)*48);MID$(STR$(R),2):LOCATE 0,20
410 PRINT "HIT/MONSTER :":FOR I=1 TO E:B$=B$+"$":NEXT:SOUND 1000,50:GOTO 630
420 REM _MAIN_LOOP_
430 A=INT(RND(0)*10)*3+2:B=INT(RND(0)*2)*6+8
440 IF B=8 THEN A=INT(RND(0)*9)*3+3:IF A=9 OR A=21 THEN 440
450 POKE Z,$42+(B=8)*$38:LOCATE A,B:PRINT '"':SOUND 1000,5
460 FOR L=1 TO T:PICK F:C=0:D=0:IF NOT F THEN 500
470 C=(F=97)+(F=115)*2+(F=100)*3+(F=102)*4+(F=103)*5
480 C=C+(F=104)*6+(F=106)*7+(F=107)*8+(F=108)*9+(F=59)*10
490 D=(F=119)+(F=101)*2+(F=116)*4+(F=121)*5+(F=117)*6+(F=111)*8+(F=112)*9
500 V=INT(RND(0)*10)*3+2:W=INT(RND(0)*2)*6+8
510 IF W=8 THEN V=INT(RND(0)*9)*3+3:IF V=9 OR V=21 THEN 510
520 IF A=V OR B=W THEN 500
530 POKE Z,$47+(W=8)*$31:LOCATE V,W:PRINT "#"
540 IF NOT (C OR D) THEN 600
550 J=A(1,C):X=C*3-1:Y=(NOT D)*6+7
560 IF D THEN J=A(2,D):X=(D-1)*3+3
570 POKE Z,$41+(Y=7)*$38:LOCATE X,Y:PRINT "!":IF A=X AND B=Y+1 THEN G=1:L=T
580 IF V=X AND W=Y+1 THEN G=2:L=T
590 POKE Z,$47:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(37-(NOT D)*5):IF G THEN SOUND J,10
600 POKE Z,$47:LOCATE V,W:PRINT CHR$((W=8)*5+32)
610 NEXT:IF G THEN GOSUB 680
620 POKE Z,$47:LOCATE A,B:PRINT CHR$((B=8)*5+32)
630 T=T-1:E=E-1:H=H+(S>H)*(S-H):POKE Z,7:IF E<1 THEN 720
640 LOCATE 8,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
650 LOCATE 26,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(H),2),6)
660 LOCATE 30,1:PRINT CHR$((E<10)*48);MID$(STR$(E),2):GOTO 430
670 REM _ATARI_
680 M=(G=1)*A+(G=2)*V:N=(G=1)*B+(G=2)*W:FOR I=1 TO 10
690 POKE Z,MOD(I,7)+$41+(N=8)*$38:LOCATE M,N:PRINT CHR$(G+$21)
700 BEEP 1:NEXT:BEEP 0:LOCATE M,N:PRINT " ":S=S+10+(C=2)*90
710 E=E+(G=2):K=K+(G=1):G=0:POKE Z,$46:LOCATE 14,20:PRINT LEFT$(B$,K):RETURN
720 REM _CLEAR_
730 POKE Z,7:LOCATE 30,1:PRINT "00":I=50-((8-O)*5)*(O<8):J=INT((K/I)*100)
740 POKE Z,4:LOCATE 8,18:PRINT "MONSTER  :";I
750 POKE Z,6:LOCATE 8,19:PRINT "ATTACK   :";K
760 A$=RIGHT$("00"+MID$(STR$(J),2),3):LOCATE 0,20:PRINT SPC(64);
770 POKE Z,3:LOCATE 8,20:PRINT "PEACENT  :";A$;"%":IF J<50 THEN 820
780 P=(J-50)*100:POKE Z,7:LOCATE 0,22:PRINT "ROUND";R;"CLEAR BONUS =";P;"pts.";
790 FOR I=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 8,18:PRINT SPC(152);
800 R=R+1:K=0:S=S+J*10:GOTO 380
810 REM _GAME_OVER_
820 A$="◆ GAME OVER ◆":POKE Z,2:FOR I=1 TO 13:LOCATE I+9,21
830 PRINT MID$(A$,14-I,1):FOR J=1 TO 10:SOUND 500*J,2:NEXT:NEXT
840 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10,21:PRINT RIGHT$(A$,13-I);LEFT$(A$,I)
850 SOUND 100,1:NEXT:G=0:GOTO 270
860 REM _DATA_
870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,60,60,ff,60,60
880 DATA e7,a5,24,7e,db,5a,7e,c3,38,44,08,10,7c,92,38,6c
890 DATA 00,00,fe,82,ba,82,fe,00,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
900 DATA 80,80,80,80,80,ff,80,7f,00,00,00,00,00,ff,00,ff
910 DATA 16,16,16,16,16,f6,0e,fc,80,80,80,80,80,80,80,80
920 DATA 16,16,16,16,16,16,16,16,ef,ef,ef,ef,e0,df,bf,7f
930 DATA ff,ff,ff,ff,00,ff,ff,ff,ee,ee,ee,ee,0e,f6,fa,fc
940 DATA ef,ef,ef,ef,ef,ef,ef,ef,ee,ee,ee,ee,ee,ee,ee,ee
950 REM _SOUND_DATA_
960 DATA 105,124,14a,15e,18c,1b9,1ee,20b,248,294
970 DATA 114,136,000,170,1a0,1d2,000,228,26c,000
980 REM _END_
990 END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END
```

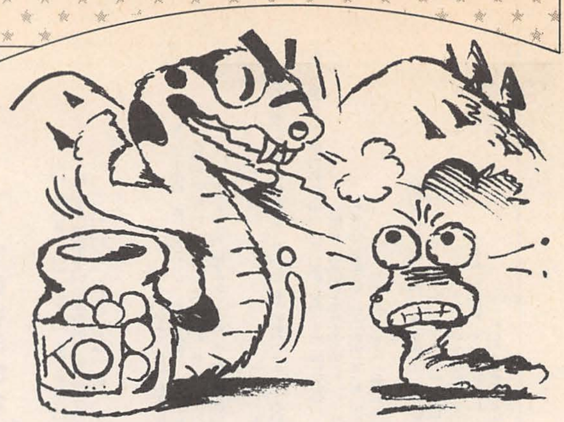


★ＯＦに載ってから早く起きられるようになりました。（東京都港区・ＮＲＯ）……【つぐ美：なぜなんだろ？どうしてなんだろ？影：あっ，コマーシャルのマネ！顔が似てない！つぐ美：もー，コーフンして寝られない】

JX用

メタル　スネーカー
METAL SNAKER
ワールド　クリスタル
WORLD X'TAL II

埼玉県人



ストーリー

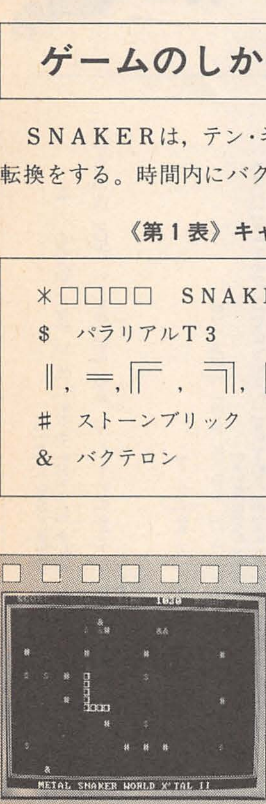
ついに，ＳＮＡＫＥＲは十分なほどグリラニクスＭ54を回収した。今こそ，バクテロンを絶滅させるときがきたのだ。ＳＮＡＫＥＲはパラリアルＴ３により，グリラニクスM54をエネルギーに変換し，ハイパー化することができるのだ。バクテロンは，ＳＮＡＫＥＲの頭に接触しただけで消滅してしまうのだ。前回同様，バリアゲドルやストーンブリックに注意すべし。

ゲームのしかた

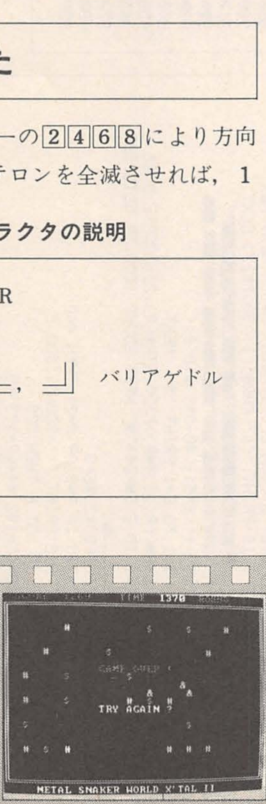
ＳＮＡＫＥＲは，テン･キーの[2][4][6][8]により方向転換をする。時間内にバクテロンを全滅させれば，１面クリアになる。しかし，パラリアルＴ３は，100ＴＩＭＥしかきかないので注意すること。また，自分のほうに方向転換しないように（パラリアルＴ３がきいているときは，バクテロンはまっ青になって逃げ出します）。

《第１表》キャラクタの説明

*□□□□	ＳＮＡＫＥＲ
$	パラリアルＴ３
‖, ═, ╔, ╗, ╚, ╝	バリアゲドル
#	ストーンブリック
&	バクテロン



《写真１》よし，$を取って，&に反撃だ！



《写真２》ゲーム・オーバー。[Y]キーでリプレイ

METAL SNAKER WORLD X'TA L II のプログラム・リスト

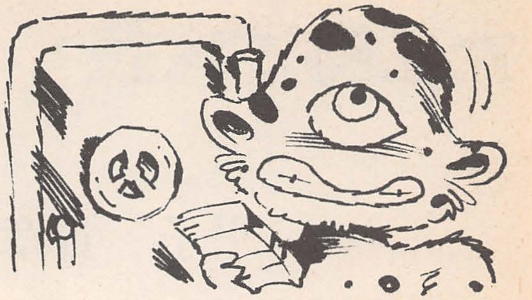
```
10 SCREEN 0:RANDOMIZE TIMER:DIM X(10),Y(10),TX(5),TY(5)
20 WIDTH 40,10:COLOR 2,4,1:KEY OFF:CLS 0
30 LOCATE 3,6:PRINT "METAL SNAKER WORLD X'TAL II"
40 COLOR INT(RND(1)*8):LOCATE 7,14,0:PRINT "HIT ANY KEY":IF INKEY$="" GOTO 40
50 WIDTH 40,25:COLOR 2,0,1:SC=0:RO=1:L=10
60 F=0:TI=1500:E=10:VX=1:VY=0:TN=2+RO¥2:IF TN>6 THEN TN=6
70 FOR I=0 TO L:X(I)=20:Y(I)=13:NEXT I
80 CLS:COLOR 4:LOCATE 1,3:PRINT "SCORE":USING"######":SC;
90 LOCATE 1,18:PRINT "TIME":TAB(30):"ROUND":USING"###":RO
100 COLOR 6:PRINT CHR$(1):STRING$(38,CHR$(6)):CHR$(2);
110 FOR I=3 TO 23:LOCATE I,1:PRINT CHR$(5):TAB(40):CHR$(5);:NEXT I
120 PRINT CHR$(3):STRING$(38,CHR$(6)):CHR$(4);
130 COLOR 3:PRINT SPC(5):"METAL SNAKER WORLD X'TAL II";
140 COLOR 2:FOR I=1 TO E
150 K=INT(RND(1)*6)*3+5:J=INT(RND(1)*11)*3+4:IF SCREEN(K,J)<>32 GOTO 150
160 LOCATE K,J:PRINT "$";:NEXT I
170 COLOR 1:FOR I=1 TO RO+10
180 K=INT(RND(1)*6)*3+5:J=INT(RND(1)*11)*3+4:IF SCREEN(K,J)<>32 GOTO 180
190 LOCATE K,J:PRINT "#";:NEXT I
200 FOR I=1 TO TN
210 J=INT(RND(1)*34)+4:K=INT(RND(1)*19)+4
220 IF SCREEN(K,J)<>32 OR J=20 AND K=13 GOTO 210
230 TX(I)=J:TY(I)=K:NEXT I
240 IN$=INKEY$:IF IN$="" GOTO 260
250 VX=(IN$="4")-(IN$="6"):VY=(IN$="8")-(IN$="2")
260 CH=SCREEN(Y(0)+VY,X(0)+VX):IF CH=32 GOTO 280 ELSE IF CH=36 THEN PLAY "B64":F
=10:GOTO 280
270 IF F>0 AND CH=38 THEN 400 ELSE VX=0:VY=0:LOCATE Y(L),X(L):PRINT " ";:PLAY "C
16":L=L-1:IF L<1 GOTO 430
280 LOCATE Y(L),X(L):PRINT " ";:COLOR 3:LOCATE Y(0),X(0):PRINT "O";
290 FOR I=L TO 1 STEP -1:X(I)=X(I-1):Y(I)=Y(I-1):NEXT I
300 X(0)=X(0)+VX:Y(0)=Y(0)+VY:COLOR 4:LOCATE Y(0),X(0),0:PRINT "*";
310 IF F>0 THEN F=F-1:COLOR 3 ELSE COLOR 5:G=0
320 FOR I=1 TO TN
330 IF RND(1)<.5 THEN XX=(SGN(X(0)-TX(I)))*((F>0)*2+1):YY=0 ELSE XX=0:YY=(SGN(Y(
0)-TY(I)))*((F>0)*2+1)
340 IF SCREEN(TY(I)+YY,TX(I)+XX)<>32 GOTO 360
350 LOCATE TY(I),TX(I):PRINT " ";:TX(I)=TX(I)+XX:TY(I)=TY(I)+YY
360 LOCATE TY(I),TX(I):PRINT "&";
370 NEXT I
380 TI=TI-10:IF TI<0 GOTO 430
390 COLOR 3:LOCATE 1,23:PRINT USING"#####":TI;:GOTO 240
400 PLAY "D32":G=G+1:IF TN=1 THEN RO=RO+1:SC=SC+TI¥10+100*2^G:GOTO 60
410 FOR I=1 TO TN:IF Y(0)+VY=TY(I) AND X(0)+VX=TX(I) THEN FOR J=I+1 TO TN:TY(J-1
)=TY(J):TX(J-1)=TX(J):NEXT
420 NEXT:TN=TN-1:SC=SC+100*2^G:COLOR 4:LOCATE 1,8:PRINT USING"######":SC;:GOTO 2
80
430 COLOR 4:LOCATE 10,15:PRINT "GAME OVER !"
440 COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT "TRY AGAIN ?"
450 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" GOTO 50
460 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN END ELSE 450
```


★ぐわっはっはは！Ｘ１が故障した。くわっはっはは…。むなしい。（静岡県富士市・**森裕一郎14才**）……【**影**：から元気もつらいなー。わかるよ，その気持ち。**編**：仲間だもんね。から元気だけで生きている影さんにとっては…。】

M5(BASIC-Ⅰ)用

ゴースト GHOST バンク BANK ゲーム

立石　琢己



あなたは，ある銀行の金庫にしのびこんだのですが，金庫にはおそろしいゴーストが住んでいたのです。

あなたは，ゴーストから逃げながら，金を車(右下)に積みこんでください。

遊びかた

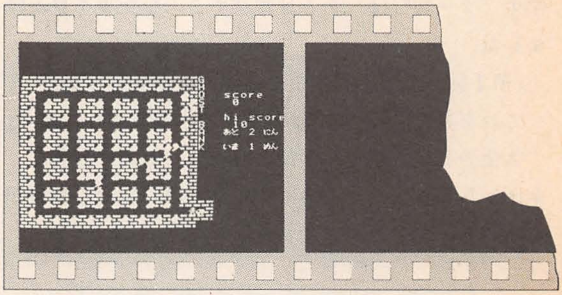
↑↓←→で，上下左右に移動します。リプレイ・スタートは，Sです。

金を車に積むと10点，全部の金をとると，1面クリアです。

改　造

MSは，ゴーストの数です。ゴーストを5ひき以上ふやしたいときは，1行のOX(4)，OY(4)の数をふやしてください。

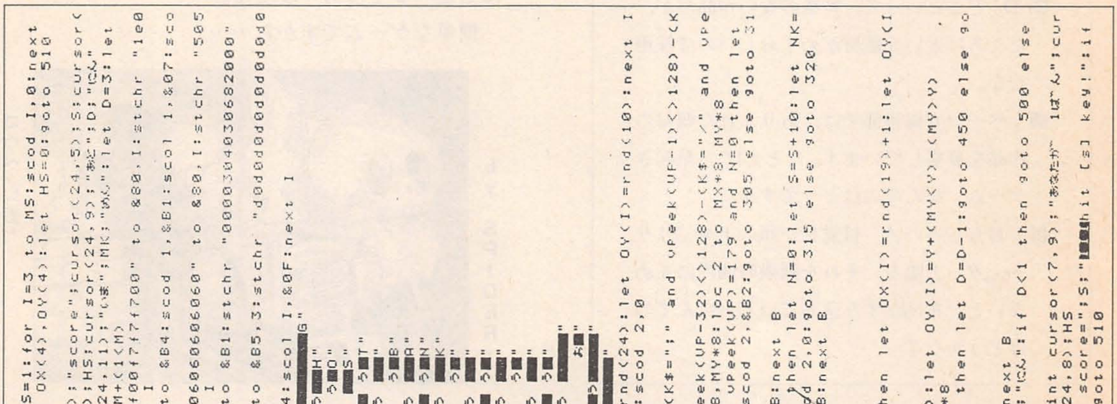
1面クリアが難しいという人は，320行のIF　NK≧100の100を小さくしてください。



《写真1》動きが速すぎて，クリアできません！

M-5

GHOST BANKのプログラム・リスト

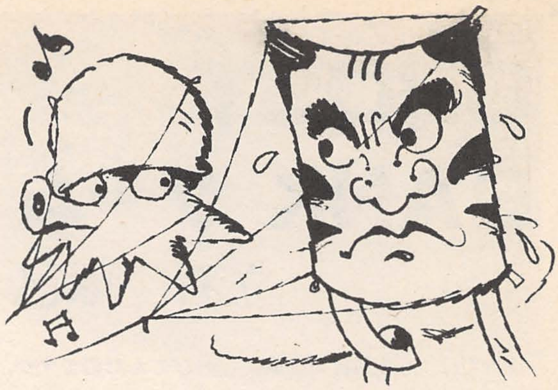


★★★★★★★★★★わくせいちょくれつ…。(熊本県玉名市・島津　健12才)……【影：わくせいちょくれつってなんだ？編：ほら，太陽系の惑星が一直線に並ぶことですよ。影：な～んだ，惑星直列のことか！編：☆☆☆…。】

M5(BASIC-G)用

たこあげ大会

平子　貴章



STORY

平凡な学校生活を送っていた，たこあげの得意な小学生〝ター坊〟は，ある日雑誌でこんな記事を見かけました。

〔第１回　全国小学生たこあげ大会出場者募集‼〕

これを見た〝ター坊〟は，すぐに出場を申し込んだ。

大会当日は快晴で，雲ひとつないたこあげ日和だ。全国から集まったたこあげ少年たちは，自分の順番がくるのを，遅しと待っている。

そして，ついに〝ター坊〟の番がやってきたのだ。

ルールは，空に浮いているフラッグを，自分のたこをあやつって取るというそれだけだ。が，風が吹いていて，思うようにたこは動いてくれない。

おまけに，空をカラスが飛んでいるではないか。もちろん，これに当たれば，たこは落ちてしまう。

なっ，なんだ，あの白いのは？あれ，一つだけフラッグが違うぞ‼

とにかく，たこあげ大会に参加してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：どことといって，特徴のない作品だが，たこあげという題材がめずらしいので採用だな。

編：ベーマガ編集部では，ありふれた題材の作品を募集しています。たとえば，「早起きゲーム」なんてのはどうですか？

影：おもしろい！　目覚しが頭の上で〝リリーン‼〟と鳴る。それを制限時間内に止めないと，布団がずり落ちていくーなんてのはどうかな？

HOW TO PLAY

キーは，毎度おなじみの矢印キーです。あとは，なにも迷うことはありません。

簡単なゲームですから……。

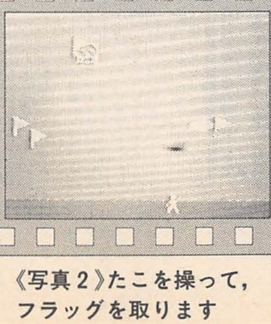
by SPIDER・7



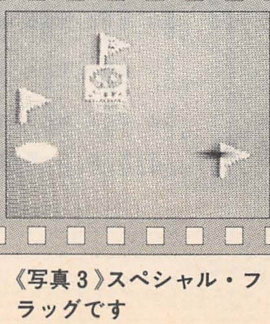
評…シャレにならないシャレコウベ！(影)



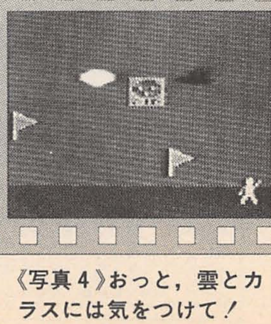
《写真１》いい天気だ。さあ，たこあげしよう！



《写真２》たこを操って，フラッグを取ります



《写真３》スペシャル・フラッグです



《写真４》おっと，雲とカラスには気をつけて！

★ＰＣ－6001シリーズはいろいろ出たけど，テンキーのないのは伝統なの？(岡山県久米郡・植月　薫16才)……
【影：そういえば，そうだったのか。テンでキーつかなかった！編：キーとボードしてるからですよ。ピッ！】

たこあげ大会のプログラム・リスト

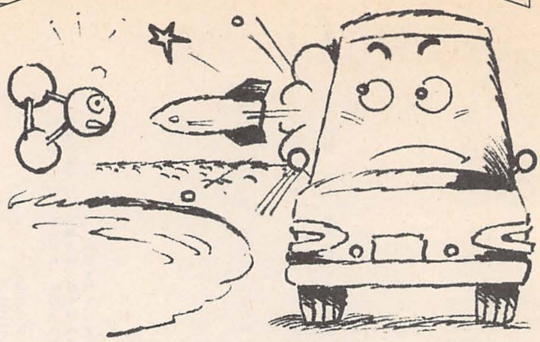
```
10! TAKO AGE GAME
20 HS=0:console 0
30$CHARACTER
40 print "URL":mag 2
50!TEKI
60 stchr "fff8f0e0c6c6c6c6" to 0
70 stchr "e0f0f8fffaf8f8ff" to 1
80 stchr "ff1f0f0763636363" to 2
90 stchr "070f1fff5f1f1fff" to 3
100!JIBUN
110 stchr "fff8f0e0c08c8c80" to 4
120 stchr "c1e1f0ffeadabaff" to 5
130 stchr "ff1f0f0703313101" to 6
140 stchr "83870fff575b5dff" to 7
150!FLUG
160 stchr "181e1f1f1f1f1f1f" to 8
170 stchr "1f1e181818181818" to 9
180 stchr "000080e0f8fef8e0" to &0A
190 stchr "8000000000000000" to &0B
200!KUMO
210 stchr "00000000071f7f7f" to &0C
220 stchr "7f7f1f0701000000" to &0D
230 stchr "00000000e0f8fefe" to &0E
240 stchr "fefef8e080000000" to &0F
250!KARASU
260 stchr "000000000000011b" to &10
270 stchr "7f1f0f0000000000" to &11
280 stchr "000818307 0e2e2c4" to &12
290 stchr "fcf8f00000000000" to &13
300!HITO
310 stchr "0003070703070f17" to &14
320 stchr "1737270f0c1c1818" to &15
330 stchr "000090 9020a0c080" to &16
340 stchr "808080c0c0e06060" to &17
350!POWER
360 stchr "181e1f1c1d1d1c1d" to &18
370 stchr "1d1e181818181818" to &19
380 stchr "00008060b8be78e0" to &1A
390 stchr "8000000000000000" to &1B
400 scod 0,1:scod 1,5:scod 3,&0D
410 scod 4,&11:scod 5,&15:scod 6,&19
420 scol 0,&0C:scol 1,9:scol 3,&0F
430 scol 4,1:scol 5,&0B:scol 6,&0A
440 for I=7 to 11:scod I,9:scol I,&0A:next I
450 bcol &04
460 for I=&41 to &5A:color I,&F0:next I
470 for I=&30 to &39:color I,&10:next I
480 SCORE=0:RU=1:TA=3
490$INITIALISE
500 X=70:Y=80:XP=0:YP=0:WX=0:WY=0:TX=200:TY=80
510 FL=5:PC=0:PW=0
520 scol 1,9
530$SCREEN
540 for I=0 to 31:for J=19 to 21:color &80,&60:locate I,J:pr
int "■";:next J:next I
550 loc 0 to TX,TY
560 loc 1 to X,Y
570 loc 5 to 130,147
580 for I=7 to 11:loc I to rnd(240),rnd(136):next I
590 loc 6 to rnd(240),rnd(136)
600 locate 0,22:print "HI-SCORE SCORE ROUND TAKO POWER";
610 locate 1,23:print HS;:locate 10,23:print SCORE;:locate 1
8,23:print RU;
620 locate 23,23:print TA;:locate 26,23:print PC;
630 play "18o6cdcecfcgcacbco7c2o514"
640 if play then goto 640
650$INKEY
660 if inkey(0)=51 then YP=YP-1
670 if inkey(0)=46 then YP=YP+1
680 if inkey(0)=54 then XP=XP-1
690 if inkey(0)=55 then XP=XP+1
700 WX=WX+rnd(2)-1:if WX>3 then WX=3 else if WX<-3 then WX=-
3
710 WY=WY+rnd(2)-1:if WY>3 then WY=3 else if WY<-3 then WY=-
3
720 X=X+XP+WX:Y=Y+YP+WY
730 if(X<0)or(X>240)or(Y<0)or(Y>136)then goto $DIE
740 loc 1 to X,Y
750 for I=1 to 500:next I
760 CO=coinc(1)
770 if CO=0 then goto $SHI
780 if CO>=7 then goto $FLUG
790 if CO=3 then goto $SHI
800 if CO=4 then goto $SHI
810 if CO=6 then goto $POWER
820 TX=TX+rnd(4)-2+WX:TY=TY+rnd(4)-2+WY
830 if TX<0 then TX=0 else if TX>240 then TX=240
840 if TY<0 then TY=0 else if TY>136 then TY=136
850 loc 0 to TX,TY
860 if status(4)=0 then gosub $KARASU
870 if status(3)=0 then gosub $KUMO
880 if PW=1 then PC=PC-1:locate 26,23:print PC;" ";:play,"o3
d32o5":if PC=0 then PW=0:scol 1,9
890 goto $INKEY
900$KARASU
910 loc 4 to 240,Y:move 4 in 4 step-1,0,2:return
920$KUMO
930 loc 3 to 0,Y:move 3 in 3 step 1,0,5:return
940$SHI
950 if PW=1 then goto $INKEY
960$DIE
970 play "gfedc2"
980 for I=Y to 250:loc 1 to X,I:for J=1 to 30:next J:next I
990 erase 4:erase 3
1000 if TA=0 then goto $END
1010 TA=TA-1:goto $INITIALISE
1020$POWER
1030 PW=1:PC=50:scol 1,&0F:erase 6:play,"o8c16d16e16f16"
1040 goto $INKEY
1050$FLUG
1060 erase coinc(1):play "c32d32c32d32"
1070 SCORE=SCORE+10:locate 10,23:print SCORE:
1080 FL=FL-1:if FL=0 then goto $CLEAR
1090 goto $INKEY
1100$CLEAR
1110 erase 3:erase 4
1120 play "116cdecdecdecdecdecdeo6c214o5"
1130 if play then goto 1130
1140 RU=RU+1:goto $INITIALISE
1150$END
1160 if HS<SCORE then locate 1,23:print SCORE;:HS=SCORE
1170 locate 5,11:print "PLAY AGAIN ?";:locate 5,12:print "PU
SH (Y) OR (N) KEY!"
1180 if inkey(0)=22 then goto $CHARACTER
1190 if inkey(0)=38 then end
1200 goto 1180
```

★大蔵省の人が言いました。「オックラショ」。（埼玉県入間郡・**斉藤　順12才**）……【**つぐ美**：郵政省の人が言いました。「郵政省では朝に配達する便も郵便と言います」。**影**：朝便と夕便の夕便を，郵便にかけたんだね。ネ／】

MAX MACHINE(MAXベーシック)用

H2O

西沢　五郎



◎内　容

マックス・マシンで，SIN，COS，DEFFN，を使ってみました。

ゲームの遊びかたは簡単。左ではねている車から，電気ミサイルを撃って水の分子に当ててください。ミサイルははじめ3発あり，車が落ちてくるときにスペース・キーで発射させます。

1回当てると，10点，またはミサイルが3発増えます(ミサイルは9発以上増えません)。水の分子は，当たるごとに動きが変化しますので，速くなったら少しタイミングをずらさなければ当たりません。

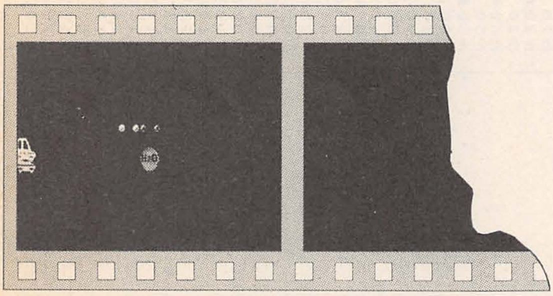
なお，ミサイルは，CITYが落下してくるときでなければ発射できません(けっこう難しい)。ミサイルが0になると，GAME　OVER。

◎プログラムについて

プログラムは，いたって簡単で，メモリもあと少し残っているので，時間，キョリなどで得点の度合いを変えてみてもおもしろいでしょう。

また，ミサイルも放物線を描くと，もっとおもしろくなるでしょう。

遊びかたは，**リスト1**をロード，ランすると自動的に，**リスト2**がロードされます。



《写真1》円を描いている標的を撃てー

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE55,255:POKE56,12:FORI=0TO191:READ
Q:POKE56*64+I,Q:NEXT
20 REM CAR
30 DATA31,248,0,63,252,0,49,140,0,33,134
,0,33,134,0,33,131,0,33,131,0,33,129
40 DATA128,33,129,128,113,128,192,127,25
5,192,127,255,224,127,255,254,64,0,2
50 DATA127,255,255,127,255,255,97,255,13
4,45,255,182,223,255,252,30,0,120,12,0
52 DATA48,0
55 REM H2O
60 DATA0,255,0,3,255,192,7,255,224,15,25
5,240,31,255,248,31,255,248,46,254,12
70 DATA46,254,236,110,198,238,96,246,238
,110,198,238,110,222,238,110,198,14,63
80 DATA255,252,63,255,252,31,255,248,31,
255,248,15,255,240,7,255,224,3,255,192
90 DATA0,255,0,0
145 REM M
150 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
160 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
60,0,60,126,0,126,251,0,251
170 DATA251,0,251,102,0,102,60,0,60,0
200 POKE631,131:POKE198,1:CLR:NEW
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 V=53248:S=0:T=0:I=0:M=3:W=2040
15 POKEV+21,7:POKEW,56:POKEW+1,57:POKEW+
2,58:POKEV+39,1:POKEV+40,12:POKEV+41,7
20 DEFFNY(T)=INT(229-(55*T-4.9*T*T))
30 DEFFNC(Z)=INT(200+(COS(Z)*40))
40 DEFFNS(Z)=INT(122-(SIN(Z)*40))
45 DEFFNA(I)=I*π/180
50 CX=24:HX=162:HY=122:PRINT"▽"
60 T=T+.3:IFF=1ORF=2ORD>CYTHEN70
65 P=PEEK(197):F=-(P=60)
70 D=CY:CY=FNY(T):IFCY>230THENT=0:CY=229

80 IFI>360THENI=0
90 I=I+J:Z=FNA(I):HX=FNC(Z):HY=FNS(Z)
100 PRINT"S"M,S
110 POKEV,CX:POKEV+1,CY:POKEV+2,HX
120 POKEV+3,HY:ONFGOTO160,170
130 IFM=0THENEND
150 GOTO60
160 M=M-1:F=2:MY=CY:MX=CX+24
170 MX=MX+24:POKEV+4.MX:POKEV+5,MY
180 IFMX-24<HXANDHX<MX+24THEN245
210 IFMX>230THENF=0:POKEV+4,0
240 GOTO60
245 IFHY-15<MYANDMY<HYTHEN250
248 GOTO210
250 T=0:M=M+3:J=J+5:IFJ=25THENJ=10
255 IFM=10THENM=0
260 FORI=0TO30:POKEV+23,2:POKEV+23,0:NEX
T:S=S+10:POKEV+4,0
270 F=0:GOTO50
```


★読書感想文に「ベーマガを読んで」というのを書いた。当然，先生に殺された。(大分市・PENGUIN)……
【編：皆さんの愛読書は？つぐ美：「赤毛のアン」です。キャ！影：えーと，報知スポニチトースポ(ボカッ！)。】

まさるくん パッチしよー

安田　充



夕焼けがきれいなとき,「まさるくーん, パッチしよー!」。

つよしくんは, まさるくんの家にいきました。

遊びかた

プログラムをインプットしてRUNさせると, 少したって画面がでてきます。そして, テーマ・ミュージックが鳴って, スタート!

上で左右に動いているパッチを, スペース・キーで止めてください。それがタイミングとなって, 手に持っているパッチを投げます（左の白いつよしくんが, あなたです）。

相手のパッチを落とす（おとし）か, 相手のパッチの下に入る（サシ）か, 相手のパッチをひっくり返す（カエシ）と, パッチがもらえます。そして, くり返してできます。

最後に

プログラムは, 簡単に作ってあります。とくに画面は, できるだけユーモアにしあげています。

音楽は「赤とんぼ」と「とんぼのメガネ」を使っています。

書き忘れましたが, パッチがひっくり返っているときに, パッチの表面には絵は描いてありません。それと, つよしくん（あなた）のパッチは青で, まさるくん（CPU）のパッチは赤です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほのぼのとしたふんい気のゲームだな。ワシは, こういう作品が大好きなんだ!

編集長：リアル・タイム・ゲームではありませんが, ついゲームに熱中しちゃいますね。

影：絵がよく描けてると思うな。それに, パッチの判定も, けっこうリアルだしね。

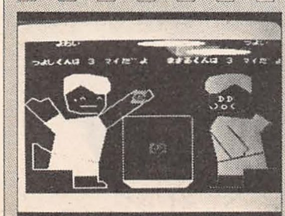
編：パッチって呼び名も, メンコとかペタンとか, 地方によって違うようです。

Dr.D：ワシは, メンコって呼んでたがな。

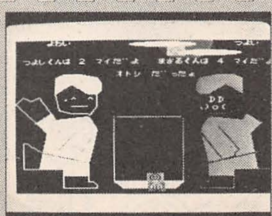


by SUPER GAPLUS

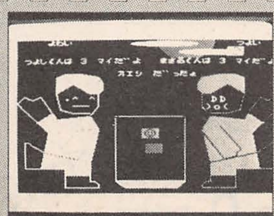
評…うーん、よく似てるヨ!!（一同）



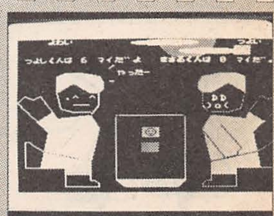
《写真1》左のつよしくんが, あなたです



《写真2》わーい, つよしくんはヘタだね!



《写真3》やった, カエシだったよ!



《写真4》ついに, つよしくんは勝ったのです!

★1月号P.146の小川君, H君になんということを!シャープのMZ－800というマシンがでているのだぞ。（長野県塩尻市・手塚俊雄15才）……【編：なんでも輸出機だとか。影：まさか, MZ－700に100円がついてるのでは?】

まさるくんパッチしよーのプログラム・リスト

```
10 Q=RND(-TIME):GOTO980
20 'MAIN●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 FORF=0TO1000:NEXT
40 LINE(99,40)-(170,48),1,BF
50 GOSUB1540
60 IFZ=0THEN890
70 IFZ=6THEN830
80 C=4:C1=8
90 COLOR14:GOSUB1460:GOSUB1430
100 PUTSPRITE2,(104,64),5,2
110 PUTSPRITE3,(120,128),8,1
120 J=36:PW=0
130 J=J-3:PW=PW+J
140 IFJ<-35THEN120
150 PUTSPRITE1,(PW+10,8),13,1
160 IFSTRIG(0)=-1THEN180
170 GOTO130
180 COLOR1:GOSUB1460:GOSUB1430:COLOR14
190 PLAY"O7C64C64","O6C64"
200 IFPW>150THEN360
210 IFPW>85THEN510
220 GOTO650
230 'マサル●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 FORF=0TO1000:NEXT
250 LINE(99,40)-(170,48),1,BF
260 GOSUB1540
270 IFZ=0THEN890
280 IFZ=6THEN830
290 C=8:C1=4
300 COLOR2:GOSUB1520:GOSUB1490
310 PUTSPRITE2,(136,64),9,2
320 PUTSPRITE3,(120,128),4,1
330 PW=RND(1)*200
340 COLOR1:GOSUB1520:GOSUB1490:COLOR14
350 GOTO190
360 'カエシ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 D=5:GOSUB940
380 IFRND(1)>.25THEN470
390 PUTSPRITE3,(128,112),C1,2:FORF=0TO90:NEXT
400 PUTSPRITE3,(112,112),C1+1,3:FORF=0TO90:NEXT
410 PUTSPRITE3,(RND(1)*16+112,128),C1+1,0
420 PUTSPRITE2,(120,110),C,1
430 PSET(99,40),1:PRINT#1,"カエシ だったよ"
440 'ハンテイ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 IFC=4THENZ=Z+1:GOTO30ELSEZ=Z-1:GOTO230
460 'カエシ シッパイ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 PUTSPRITE3,(122,126),C1,2:FORF=0TO90:NEXT
480 PUTSPRITE3,(126,128),C1,1
490 ' シッパイ ハンテイ ●●●●●●●●●●●●●●●
500 IFC=4THEN230ELSE30
510 'オトシ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 D=3:GOSUB940
530 IFRND(1)>.45THEN610
540 PUTSPRITE2,(RND(1)*8+116,116),C,1
550 X=RND(1)*16+112
560 FORF=128TO176STEP16
570 PUTSPRITE2,(X-1,F-12),C,1
580 PUTSPRITE3,(X,F),C1,1:NEXT
590 PSET(99,40),1:PRINT#1,"オトシ だったよ"
600 GOTO450
610 'オトシ シッパイ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 X=RND(1)*16+112:Y=RND(1)*32+128
630 PUTSPRITE3,(X,Y),C1,1
640 GOTO500
650 'サシ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
660 D=3.5:GOSUB940
670 IFRND(1)>.35THEN750
680 PUTSPRITE2,(124,124),C1,1
690 X=RND(1)*16+112:Y=RND(1)*17+120
700 FORF=112TOYSTEP3
710 PUTSPRITE3,(X,F),C,1:NEXT
720 PUTSPRITE2,(120,128),C1,1
730 PSET(99,40),1:PRINT#1,"サシ だったよ"
740 GOTO450
750 'サシ シッパイ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
760 X=RND(1)*16+112
770 PUTSPRITE2,(124,124),C1,1
780 FORF=112TO168
790 PUTSPRITE3,(X,F),C,1:NEXT
800 PUTSPRITE2,(120,128),C1,1
810 GOTO500
820 ' end●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
830 PSET(90,32),1:PRINT#1,"/"
840 PSET(90,40),1:PRINT#1," やった- "
850 PSET(90,48),1:PRINT#1,"_"
860 PLAYA$,B$
870 IFPLAY(0)THEN870
880 IFSTRIG(0)=-1THENRUNELSE870
890 PSET(90,32),1:PRINT#1,"/"
900 PSET(90,40),1:PRINT#1,"マケちゃった"
910 PSET(90,48),1:PRINT#1,"_"
920 GOTO860
930 'SUB●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
940 FORF=80TO104STEPD
950 PUTSPRITE2,(120,F),C,1:NEXT
960 RETURN
970 'ショキ セッテイ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 SCREEN2,2,0:COLOR14,1,11:CLS:OPEN"grp:"AS#1
990 FORF=0TO3:A$="":FORT=0TO31
1000 READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
1010 NEXT:SPRITE$(F)=A$:NEXT
1020 'SCREEN●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1030 DIMA(60),B(60):F=0
1040 READA,B:A(F)=A:B(F)=B:F=F+1:IFA<>-1THEN1040
1050 LINE(72,96)-(40,100)
1060 FORT=0TOF-2
1070 LINE-(A(T),B(T)):NEXT
1080 COLOR2:LINE(184,96)-(216,100)
1090 FORT=0TOF-2
1100 LINE-(255-A(T),B(T)):NEXT:COLOR14
1110 CIRCLE(160,0),26,9
1120 PAINT(160,0),9
1130 CIRCLE(140,5),30,15,,,.1
1140 PAINT(140,5),15
1150 CIRCLE(184,16),30,15,,,.1
1160 PAINT(184,16),15
1170 PAINT(48,152):PAINT(208,152),2
1180 PAINT(48,48):PAINT(208,48),2
1190 LINE(28,140)-(72,152),1
1200 LINE(227,140)-(183,152),1
1210 PSET(48,72),1:PRINT#1,"・^ ^"
1220 PSET(184,72),1:PRINT#1,"DD"
1230 PSET(56,80),1:PRINT#1,"—"
1240 PSET(179,81),1:PRINT#1,")o("
1250 PSET(208,0),1:PRINT#1,"つよい"
1260 PSET(32,0),1:PRINT#1,"よわい"
1270 PSET(48,24),1:PRINT#1,"「まさるくん パッチしよー」 GAME"
1280 LINE(96,96)-(159,175),13,B
1290 LINE(96,176)-(104,184),13
1300 LINE-(152,184),13:LINE-(159,176),13
1310 PAINT(128,178),13
1320 ' START ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1330 GOSUB1430:COLOR1:GOSUB1520:COLOR14
1340 A$="O5T255CCEEDDCDEEGGAGGRO6CCO5AGAGGEEDCDdRERGARGRO6C"
1350 B$="O7T255CCEEDDCDEEGGAGGRO8CCO7AGAGGEEDCDRERGARGRO8C"
1360 C$="O5T150CFFRGAO6CFDCRDO5FFRGRARAO6DCRDFDCDCO5AO6CO5AFAGFF"
1370 D$="O3T150CFFRGAO4CFDCRDO3FFRGRARAO4DCRDFDCDCO3AO4CO3AFAGFF"
1380 E$="O6T150CBBDGGCFFCBBDGGFGFEDCBGFEDCAGAFFBAGFEDC"
1390 PLAYC$,D$,E$
1400 IFPLAY(0)THEN1400
1410 Z=3:GOTO40
1420 ' ウデ RIGHT UP●●●●●●●●●●●●
1430 LINE(72,96)-(108,64):LINE-(112,68)
1440 LINE-(120,64):LINE-(124,72):LINE-(80,112):RETURN
1450 ' ウデ RIGHT DOUN●●●●●●●●●●
1460 LINE(64,108)-(44,136):LINE-(48,140)
1470 LINE-(44,144):LINE-(60,148):LINE-(80,112):RETURN
1480 ' ウデ LEFT UP●●●●●●●●●●●●●
1490 LINE(184,96)-(148,64):LINE-(144,68)
1500 LINE-(136,64):LINE-(132,72):LINE-(176,112):RETURN
1510 ' ウデ LEFT DOUN●●●●●●●●●●●
1520 LINE(192,108)-(212,136):LINE-(208,140)
1530 LINE-(208,144):LINE-(196,148):LINE-(176,116):RETURN
1540 LINE(0,24)-(255,32),1,BF:PSET(8,24),1
1550 COLOR14:PRINT#1,"つよしくんは";Z;"マイだよ  まさるくんは";6-Z;"マイだよ":RETURN
1560 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1570 DATAFF,FC,FB,F7,ED,ED,EF,ED,F6,FB,FC,FF,00,00,00,00,FF,3F,DF,EF,B7,B7,F7,B7
,6F,DF,3F,FF,00,00,00,00
1580 DATA1F,1F,1F,1F,3F,38,37,29,6F,69,77,78,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FE,FE,FC,3C,DC,6C
,A8,68,D8,38,F0,F0,F0,F0
1590 DATA7F,7F,7F,7F,3F,3F,3F,3F,1F,1F,1F,1F,0F,0F,0F,0F,F8,F8,F8,F8,FC,FC,FC,FC
,FE,FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF
1600 DATA36,92,20,104,36,92,24,72,16,76,8,72,0,80,32,116,24
1610 DATA160,8,160,8,128,12,128,16,132,28,140,24,160,48,160
1620 DATA48,184,80,184,80,180,76,176,72,176,72,168,48,168,72,168,72,152,80,112,7
2,96
1630 DATA80,84,80,68,84,64,84,56,80,48,64,44,48,44,40,48,40,68
1640 DATA56,56,72,68,80,68,72,68,56,56,40,68,44,88,56,92,72,92,-1,-1
```

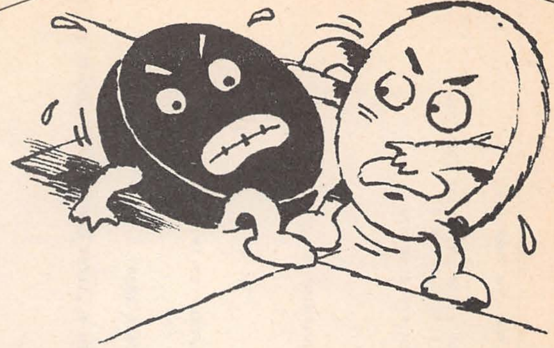


★僕のロードランナーはLOADできない。シャレにもならない。(千葉市・石井　弘13才)……【Dr.D：プログラムのロードには，気をつけような。**編**：データ・レコーダの相性もあるので，音質や音量を調整してみてね！】

MSX用

ホワイト WHITE & アンド ブラック BLACK

大山　隆浩



はじめに

オセロ・ゲームの，パズル版です。あなたは，指定されただけの（ＬＡＳＴ）白と黒のコマを使って，画面上にあるオセロのコマを，全部白のコマに変えてください。

遊びかたは

レベルは，５まであります。オセロ・ゲームではできない，コマをひっくり返すことのできない場所に，打つこともできます。

移動はカーソル・キー，白のコマは[1]，黒のコマは[2]で打てます。

レベル３までは，白のコマだけでクリアできます。レベル１，４は基本問題です。

改造は

パズルのＤＡＴＡは，黒，白，ＬＡＳＴの順にあり，２進数を16進数に直してあります。

それから，980行のＩＦ　ＬＥ＝６の６を大きくすると，パズルのＤＡＴＡがふやせます。

思考ルーチンやその他に，いろいろとムダがあると思いますが，こういうシミュレーション型のゲームは初めてなので，あしからず。

CHECKER FLAG

Dr.D：五目並べのような，オセロのような，頭を使うゲームだな。こういう作品は，他機種への移植がやりやすいんだ。

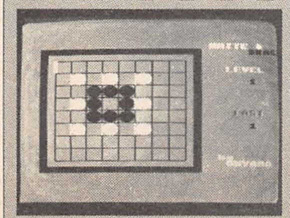
編：アルゴリズムの理解が問題ですね。

Dr.D：そのとおり！　アルゴリズムは，プログラムを見てもらえばわかるはずだ。もしわからないときは，判定式をいじってみると，ゲームに変化がでるはずさ。

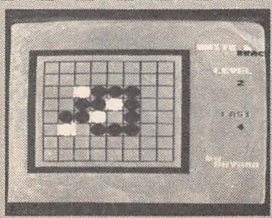


by YANMO狸

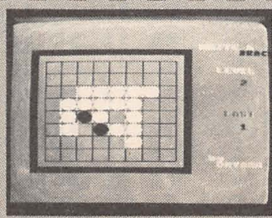
評…よかったね、タヌキくん！（つぐ美）



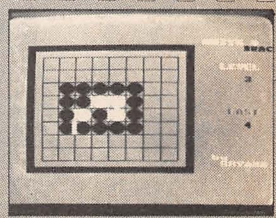
《写真１》レベル１。これは簡単ですね



《写真２》レベル２。コマ四つで返すんだって！



《写真３》これも，あと一つで全部白になるぞ



《写真４》レベル３。さて，これはどうかな？

★Ｘ１ＤでテープＬＯＡＤしてるときＦＭラジオを77.5MHzぐらいにしておくとプログラムの音が流れてくる。（広島県府中市・**タヌキ13才**）……【**編**：たしかに，そういうこともあるそうです。**影**：ミニＦＭなのか？】

WHITE & BLACK のプログラム・リスト

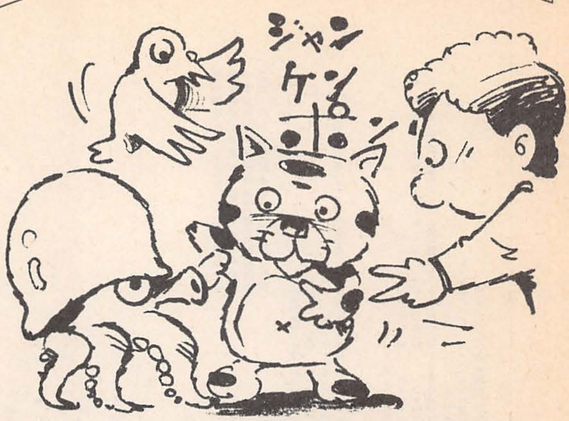
```
100 '
110 ' SHOKI
120 '
130 KEYOFF:SCREEN2,2,0:COLOR 15,4,4
140 OPEN "GRP:" FOR OUT PUTAS#1
150 LE=1:X=32:Y=40
160 BEEP
170 SPRITE$(0)=STRING$(16,CHR$(3))+STRING$(16,CHR$(&HC0))
180 '
190 ' C R T
200 '
210 GOSUB 1040
220 DATA 175,8,14,WHITE &,215,16,1,BRACK,192,40,7,LEVEL,200,96,8,LAST,184,152,13
,by,192,160,13,OHYAMA
230 FOR I=0 TO 5:READ A,B,C,D$
240  FOR J=0 TO 2:PSET (A+J,B),0:COLOR C:PRINT #1,D$:NEXT J
250 NEXT I
260 PLAY "V15L16S0M10000O7CDEFGABAGFEDC"
270 '
280 ' PAZURU
290 '
300 DATA 00,00,38,28,38,00,00,00
310 DATA 00,54,00,44,00,54,00,00
320 DATA 1
330 DATA 00,00,1C,34,64,1C,00,00
340 DATA 00,00,20,08,10,40,00,00
350 DATA 4
360 DATA 00,00,7C,64,54,7C,00,00
370 DATA 00,00,00,18,28,00,00,00
380 DATA 4
390 DATA 00,00,00,08,00,20,40,00
400 DATA 00,00,00,00,10,00,00,80
410 DATA 3
420 DATA 00,40,00,00,70,04,02,08
430 DATA 80,00,20,00,80,00,00,14
440 DATA 4
450 RESTORE 300:IF LE=1 THEN 470
460 FOR I=1 TO LE-1:FOR J=0 TO 16:READ A$:NEXT J,I
470 FOR II=1 TO 15 STEP 14
480 FOR I=0 TO7
490 A$="":B$="":READ A$:A=VAL("&h"+A$)
500 B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
510 FOR J=1 TO 8
520 IF MID$(B$,J,1)="1" THEN CIRCLE(16+J*16,40+I*16),7,II:PAINT (16+J*16,40+I*16
),II
530 NEXT J,I,II
540 READ LA
550 '
560 LINE (208,56)-(223,63),4,BF:FOR I=0 TO 2:PSET (208+I,56),0:COLOR 1:PRINT #1,
LE:NEXT
570 LINE (208,112)-(223,119),4,BF:FOR I=0 TO 2:PSET (208+I,112),0:COLOR 1:PRINT
#1,LA:NEXT
580 '
590 '
600 ' MOVE
610 '
620 ST=STICK(0):X=X+((ST=7ANDX<>32)-(ST=3ANDX<>144))*16
630             Y=Y+((ST=1ANDY<>40)-(ST=5ANDY<>152))*16
640 IF ST<>0 THEN GOSUB 1130
650 PUT SPRITE 0,(X-16,Y-9),14,0
660 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN V=15:GOTO 720
670             IF I$="2" THEN V= 1:GOTO 720
680 GOTO 620
690 '
700 ' THINK
710 '
720 PO=POINT(X,Y):IF PO<>12 THEN 620
730 CIRCLE (X,Y),7,V:PAINT (X,Y),V
740 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:S=0:IF I=0 AND J=0 THEN 800
750 X1=X:Y1=Y
760 X1=X1+I*16:Y1=Y1+J*16
770 IF POINT(X1,Y1)=12 OR X1<32 OR X1>144 OR Y1<40 OR Y1>152 THEN 800
780 IF POINT(X1,Y1)=V THEN IF S=0 THEN 800 ELSE GOSUB 840
790 S=S+1:GOTO 760
800 NEXT J,I:LA=LA-1:GOSUB 1090:IF LA=0 THEN 930 ELSE 620
810 '
820 ' WHITE BRACK
830 '
840 X1=X:Y1=Y
850 FOR II=1 TO S
860 X1=X1+I*16:Y1=Y1+J*16:CIRCLE (X1,Y1),7,V:PAINT (X1,Y1),V
870 GOSUB 1230
880 NEXT :RETURN 800
890 GOTO 890
900 '
910 ' HANTEI
920 '
930 V1=0:V2=0:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:PO=POINT(32+I*16,40+J*16)
940 IF PO=15 THEN V1=V1+1
950 IF PO= 1 THEN V2=V2+1
960 NEXT J,I
970 IF V2=0 THEN LE=LE+1:GOSUB 1350 ELSE GOSUB 1330
980 IF LE=6 THEN 1000
990 GOSUB 1040:GOTO 450
1000 PLAY "v15s0m20001807co5co3co1c1":SCREEN 1,,1:KEY OFF:WIDTH 29:LOCATE 12,12:
PRINT "END":END
1010 '
1020 ' CRT OF GAME
1030 '
1040 LINE (8,16)-(167,175),1,BF
1050 LINE (16,24)-(159,167),12,BF
1060 FOR I=24 TO 159 STEP 16:LINE (I,32)-(I,159),1:NEXT
1070 FOR I=32 TO 175 STEP 16:LINE (24,I)-(151,I),1:NEXT
1080 RETURN
1090 LINE (208,112)-(223,119),4,BF:FOR I=0 TO 2:PSET (208+I,112),0:COLOR 1:PRINT
 #1,LA:NEXT :RETURN
1100 '
1110 ' SOUND
1120 '
1130 SOUND  0,254
1140 SOUND  1,  0
1150 SOUND  7, 62
1160 SOUND  8, 16
1170 SOUND  9,  0
1180 SOUND 10,  0
1190 SOUND 11,  0
1200 SOUND 12,  3
1210 SOUND 13,  9
1220 RETURN
1230 SOUND  0,  1
1240 SOUND  1,  5
1250 SOUND  7, 62
1260 SOUND  8, 16
1270 SOUND  9, 16
1280 SOUND 10, 16
1290 SOUND 11, 23
1300 SOUND 12,  4
1310 SOUND 13,  9
1320 RETURN
1330 PLAY"V15S0M2000L8O2GFEGFEGFEC2"
1340 RETURN
1350 PLAY"V15S0M2000L16O7CDFGCDFGCDFGA2"
1360 RETURN
```

★山下先生！サザンクロスはオーストラリアにあるんだよ。東経120°南緯31°知ってた？(神奈川県横須賀市・柴本亘12才)……【編：山下先生が言ってました。では，サザンクロスって南十字星のことだってのは，知ってたかな？】

MSX用

スーパー
SUPERジャンケン

横田ひろし



内容

グー・チョキ・パーのほかに,〝JOKER〟を加えた,4すくみのジャンケンです。それぞれの手は,「ひと」,「はと」,「ねこ」,「たこ」で表わされ,強弱関係がめまぐるしく変化する中でくり広げられる,まったく新しいジャンルのゲームです。

あそびかた

操作は,画面下にでるメッセージに従ってください。ゲーム開始音楽が終わると,人数設定(2人まで),名前の入力(8文字以内)が待っています。

1人で遊ぶときは,「MSXこぞう」が相手をします。名前を8文字以下で終わらせたいときは,リターン・キーを押してください。文字をまちがえたときは[CLS]キーを押せば再入力できます。

つぎに勝負の回数を決め,いよいよ本番スタート！1人ずつ手を決めてください。すると,「ひと」,「はと」,「ねこ」,「たこ」が,複雑に回転しだします。そこでスペース・キーを押すと,徐々に回転が遅くなり,回転が止まった状態で勝負の判定がなされます。

JOKERは無条件に「+30」,ほかは画面の○×関係に従い,それぞれ「+10」,「−10」されます。

なお,同じ手の入力は受け付けてくれないので,あとの人のほうが少し不利です。

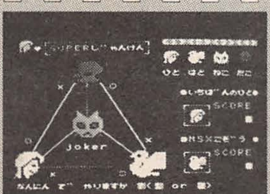
2人で遊ぶときは,あとの人がスペース・キーを押すようにするとよいと思います。

入力方法

キャラクタ・データの一部を書き換えているので,カタカナの一部が正しく表示できなくなります。リストがおかしくなったときは,ダイレクトに「SCREEN 1」を実行してください。

《第1表》変数表

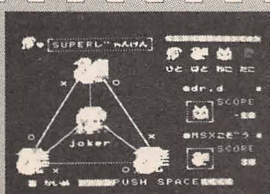
変数	内容	変数	内容
Q$( )	ゲームの核	A$( )	選んだ手の表示用
A( )	Q$( )から手を読みとる	N$( )	それぞれの名前
C( )	パターンの色	N( )	それぞれの手
Q( )	2パターン切替用	A, A$	汎用
K	JOKERの番号	I, L, X	ループ・カウンタ
Z	勝負の回数		



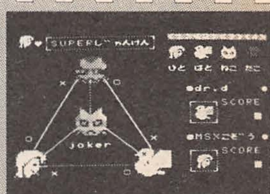
《写真1》1人でも,2人でも遊べます



《写真2》右上を見て,何番にかけるかを決めます



《写真3》キャラクタが回転をはじめます



《写真4》スペース・キーで回転を止めて,勝負！

MSX

★1月号のP.53を見て,おかじま君が言いかえした。「夏おかしをたべるなんて,なつかしいなー」。おもしろいでしょ?(埼玉県所沢市・粕谷忠広14才)……【影:おもしろい！おかしな君が言ったってのがオモシロイ!!】

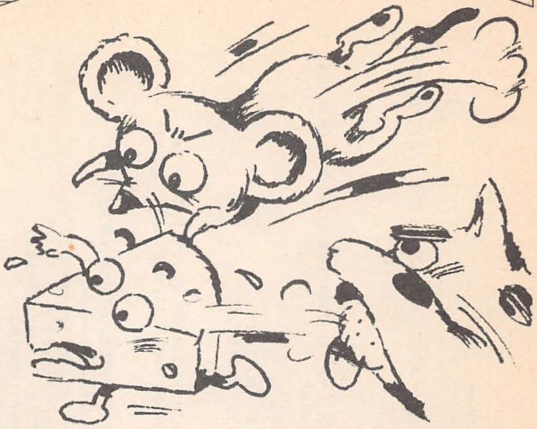
```
10 REM ●● しょき せってい (1) ●●
20 DEFINT A-Z:DIM Q$(3),A$(3),A(3),C(3),N(1),S(1)
30 SCREEN 1,3,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 29:CLS:KEY OFF:Q=0:K=0
40 ON INTERVAL=10 GOSUB 770 ←── 一定時間ごとにパターン切替え,ルーチンをコールするように設定
50 RESTORE 60:FOR I=0 TO 3:READ Q$(I),C(I):NEXT
60 DATA 01231,11,10320,15,23013,5,32102,9
70 A$=CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)
80 A$(0)="-イ"+A$+"アウ"
90 A$(1)="クコ"+A$+"ケサ"
100 A$(2)="タツ"+A$+"チテ"                 ひと,はと,ねこ,たこの四つのパターンを
110 A$(3)="フホ"+A$+"ヘマ"                 配列文字変数に定義
120 GOSUB 1250'->SPRITEていぎ
130 GOSUB 840'->が めん づくり
140 A$=Q$(RND(1)*4):FOR I=0 TO 3:A(I)=VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXT ←── 最初の表示
150 INTERVAL ON:GOSUB 680 ←── 時間によるパターン切替えをし,        パターンを決める
160 REM ●● しょき せってい (2) ●●    手のパターンを表示
170 GOSUB 1110'->しつもん
180 S(0)=0:S(1)=0 ←── 両方のスコアを0にする
190 LOCATE 24,12:PRINT USING "####";S(0)  ┐
200 LOCATE 24,19:PRINT USING "####";S(1)  ┘スコア表示
210 PLAY "o5c16e32g16f16"
220 LOCATE 0,22:PRINT "なんかい しょうぶ に しますか ?  1<>9 "
230 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 230 ←── 勝負回数を入力。0か10以上ならやり直す
240 Z=VAL(A$):GOSUB 1230 ←── 変数Zに勝負回数を入れ,メッセージ消去ルーチンをコールする
250 REM ●● メイン ループ ●●
260 FOR L=1 TO Z ←── 変数Zは勝負回数,Lはループの制御用
270 F$="":FOR I=0 TO 1
280 IF (N=0)*(I=1) THEN GOSUB 640:GOTO 330 ←── 1人遊びでMSXこぞうの番なら,
290 PLAY "o6d48r64a32"                          手を決めて330行へ
300 LOCATE 0,22:PRINT N$(I);" さん なにに かけますか ?(1-4)"
310 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"4" OR A$=F$ THEN 310 ←── 1～4以外,または同じ手は
320 F$=A$:N(I)=VAL(A$)-1 ←── 変数N( )に,それぞれの手の番号を格納   認めない
330 LOCATE 20,11+I*7:PRINT A$(N(I)) ←── それぞれの手を表示
340 GOSUB 1230:NEXT ←── メッセージを消してつぎへ
350 LOCATE 0,22:PRINT L;"かいめ >>>>PUSH SPACE<<<<"
360 A=RND(1):GOSUB 750'->SPRITEひょうじ
370 IF STRIG(0)=0 THEN 360
380 GOSUB 1230
390 A=0:B=RND(1)*4:FOR I=0 TO 40+B:A=A+1 ←── スペース・キーが押されたら,40数回変化を
400 PLAY"o7c64":GOSUB 750'->SPRITEひょうじ     くり返す
410 FOR J=0 TO A*A:NEXT:NEXT
420 REM ● はんてい ●
430 PLAY "o4c4r","o4e4r","o4g4r"
440 IF N(0)=K THEN S(0)=S(0)+30:S(1)=S(1)-10:GOTO 490 ┐
450 IF N(1)=K THEN S(1)=S(1)+30:S(0)=S(0)-10:GOTO 490 ┘ジョーカなら+30,相手は-10
460 A$=RIGHT$(STR$(N(0)),1):A=INSTR(2,Q$(K),A$)+1 ──┐
470 B=10:IF N(1)=VAL(MID$(Q$(K),A,1)) THEN B=-10   止まったときのゲームの核Q$(K)の中での最
480 S(0)=S(0)+B:S(1)=S(1)-B                         初の人のかけ手の位置を調べ,そのつぎの位
490 LOCATE 24,12:PRINT USING "####";S(0)            置に2番目の人の手がきているかを調べる。
500 LOCATE 24,19:PRINT USING "####";S(1)            もし2番目の人の手がきていれば,後手の勝
510 NEXT L                                          ちになるようにBの値を設定し直す
520 REM ●● ゲーム セット ●●
530 A=0:IF S(0)<S(1) THEN A=1 ←── とりあえず最初の人の勝ちと仮定しておき,得点を調べてあとの人の
540 A$=" "+N$(A)+"さんの かち!":IF S(0)=S(1) THEN A$="ひきわけューー !!"   勝ちだったら修正する
550 LOCATE 0,22:PRINT A$:GOSUB 680
560 GOSUB 1230
570 PLAY "o4g8":LOCATE 0,22:PRINT "もういちど やりますか ? (y/n)"
580 A$=INKEY$:IF A$<>"y" AND A$<>"Y" AND A$<>"n" AND A$<>"N" THEN 580
590 IF A$="n" OR A$="N" THEN INTERVAL OFF:SCREEN 0:SCREEN 1:COLOR 15,4,7:KEY
ON:END
600 GOSUB 1230:PLAY "o4b8":LOCATE 0,22:PRINT "たいせん あいて を かえますか ? (y/n)"
610 A$=INKEY$:IF A$<>"y" AND A$<>"Y" AND A$<>"n" AND A$<>"N" THEN 610
620 IF A$="n" OR A$="N" THEN 180 ELSE 160 ←── 対戦相手を変えるなら,はじめの質問にもどり,
630 REM ●● MSXこぞうの かけて ●●             そうでなければ勝負の回数から決め直す
640 PLAY "s9m3000c4v"
650 N(1)=RND(1)*4:IF N(0)=N(1) THEN 650 ←── MSXこぞうはでたらめに手を選ぶ。ただし
660 RETURN                                     同じ手は認めない
670 REM ●● MUSIC ●●
680 PLAY"s9m800018o5cr16g16fee16f16gd4","s9m800014cgfe"
690 PLAY"dr16d16aga16b16gd4","eabe"
700 PLAY"o6c4o5b16b16aa16g16a16g16ef","bged"
710 PLAY"cc16c16ce16d16c12e12dcc114vo4","edgd1v14"
720 IF PLAY(0)<>0 THEN 720
730 RETURN
740 REM ●● SPRITE ひょうじ ●●
750 K=K+1:IF K>3 THEN K=0 ←── パターン番号の変数Kを0～3にする
760 A$=Q$(K):FOR X=0 TO 3:A(X)=VAL(MID$(A$,X+1,1)):NEXT
770 Q=1-Q ←── はじめはQ=0なので,Qは0か1の値をとる
780 PUT SPRITE 0,(68,88),C(A(0)),A(0)*2+Q ←── A( )はゲームの核Q$( )から導かれる。なお一つ
790 PUT SPRITE 1,(68,28),C(A(1)),A(1)*2+Q     の手につき二つのパターンを用意したので,*2
800 PUT SPRITE 2,(12,136),C(A(2)),A(2)*2+Q    が必要になっている
810 PUT SPRITE 3,(122,136),C(A(3)),A(3)*2+Q
820 RETURN
830 REM ●● が めん づくり ●●
840 RESTORE 850:FOR I=&H2002 TO &H201F:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT ┐
850 DATA       31,71,F1,F1,F4,F4,A1,A1,A1,A1,F1,F1,F1,F1                   ├┐
860 DATA D1,E1,E1,E1,F1,F1,B1,F1,71,91,E1,E1,E1,E1,E1,E1                   ││
870 RESTORE 890:FOR I=0 TO 20:READ A$:PRINT A$;:NEXT                       ┘│
880 RETURN                                                                   │
890 DATA "エカ ┌──────────┐  <1><2><3><4>"     文字パターンの色を再設定する。MSX
900 DATA "オキ♥|SUPERじゃんけん|            "     のSCREEN 1は,8文字単位で文字の色を
910 DATA "     └──────────┘  -イ クコ タツ フホ "   決めることが可能。それぞれのデータ
920 DATA "                  アウ ケサ チテ ヘマ "   の左が文字の色,右がバックの色を表
930 DATA "                                     "   わす
940 DATA "                  ひと はと ねこ たこ "
950 DATA "                                     "
960 DATA "     ×ミ | メロ                      "
970 DATA "      ム | モ        ●いちばんのひと●"
980 DATA "     ミ  |  メ                       "
990 DATA "     ム  |  モ       ┌──SCORE "
1000 DATA "    ミ   |   メ     |-イ|       "
1010 DATA "    ム        モ     |アウ|    0 "
1020 DATA "   ミ          メ    └──┘      "
1030 DATA "   ム  ヤ   ユ  モ               "
1040 DATA " oミ  ヤ     ユ  メx  ●MSXこぞう ●"
1050 DATA "  ム ヤ joker ユ モ             "
1060 DATA "   ヤ         ユ     ┌──SCORE "
1070 DATA "                     |クコ|      "
1080 DATA "    ──────────────   |ケサ|    0 "
1090 DATA "     x        o     └──┘      "
1100 REM ●● しつもん ●●
1110 PLAY "o4c64e32":LOCATE 0,22:PRINT "なんにん で やりますか ?(1 or 2)"
1120 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1120
1130 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"2" THEN 1130
1140 N=0:IF A$="2" THEN N=1
1150 N$(1)="MSXこぞう"
1160 FOR I=0 TO N
1170 PLAY "o5d64r64a32":LOCATE 0,22:PRINT "No";I+1;"さん なまえ は ?(8もじまで)";
1180 N$(I)="":PLAY "o5g32":LOCATE 20,8+7*I:PRINT ">";SPC(7):LOCATE 20,8+7*I
1190 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(11) THEN 1180
1200 IF A$="" THEN 1190
1210 IF A$<>CHR$(13) THEN N$(I)=N$(I)+A$:PLAY "vo6g64":PRINT A$;
1220 IF A$=CHR$(13) OR LEN(N$(I))=8 THEN NEXT ELSE 1190
1230 LOCATE 0,22:PRINT SPC(30);
1240 RETURN                                                    スプライト・パターンの定義┐
1250 REM ●● SPRITE ていぎ ●●                                                        │
1260 RESTORE 1290:FOR I=&H3800 TO &H38FF:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT ←────────┘
1270 RESTORE 1290:FOR I=&H580 TO &H6AF:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT ←──────────┐
1280 RETURN                                                                           │
1290 DATA 07,1F,3F,3F,7F,7F,7E,7D,7B,37,37,37,37,77,73,B3  キャラクタ・パターンの──┘
1300 DATA F0,F8,FC,EE,86,76,F4,90,90,F8,F0,70,A0,C0,00,00  再定義
1310 DATA 07,1F,3F,3F,7F,7F,7E,7D,7B,37,37,37,37,77,73,B3
1320 DATA F0,F8,FC,EE,86,76,F4,F0,90,F8,F0,70,A0,C0,00,00
1330 DATA 1E,3F,67,E7,3E,3D,3B,7B,FB,F7,FF,FF,7F,7F,1F,0E
1340 DATA 00,1F,38,7F,E0,FF,C0,FF,80,FF,C0,C0,80,F0,98,00 ※同じパターン・データをキ
1350 DATA 1E,3F,67,E7,3E,3E,3D,7B,FB,F7,FF,FF,7F,7F,1F,0E   ャラクタ・スプライト両方
1360 DATA 00,00,1F,38,7F,E0,FF,C0,FF,C0,FF,C0,80,E8,B8,00   に定義することにより,同
1370 DATA 10,18,1C,1E,3F,7F,7F,63,69,69,71,3F,7F,9E,2D,47   じ形で大きさの異なる図形
1380 DATA 08,18,38,78,FC,FE,FE,C6,A6,A6,8E,FC,FE,79,B4,E2   を同時に画面に表示できる
1390 DATA 10,18,1C,1E,3F,7F,7F,63,65,65,71,3F,FF,1E,6D,07
1400 DATA 08,18,38,78,FC,FE,FE,C6,96,96,8E,FC,FF,78,B6,E0 ※キャラクタ・パターンを書
1410 DATA 07,0F,1F,1F,1F,1F,0F,0D,7D,7F,07,3F,5F,A5,A9,25   替えてしまったので,カタ
1420 DATA F0,F8,FC,FE,FE,FE,FE,7C,70,E0,F0,FC,FA,65,55,64   カナの「ア～コ」と「ー」は表
1430 DATA 07,0F,1F,1F,1F,1F,0F,0E,7E,7F,07,FF,9F,26,4A,4A   示できなくなる
1440 DATA F0,F8,FC,FE,FE,FE,FE,BC,B0,E0,F0,FF,F9,A4,92,92
1450 DATA 01,01,02,02,04,04,08,08,10,10,20,20,40,40,80,80
1460 DATA 80,80,40,40,20,20,10,10,08,08,04,04,02,02,01,01
1470 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80,80,40,20,10,08,04,02,01
```


★僕の家は，電波新聞社の近くにある。証拠にスケッチを送ります。電波新聞。(東京都港区・NRO16才)……
【編集長：全員，きり～つ!!影：全員っていったって，3人しかいないよ。編集長：電波新聞に，お・じ・ぎ/】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

トムトム&ジェリジェリ

高橋　政英



§ストーリー

トムトム君はねこ。ジェリジェリ君はぬずみです。ですから当然この2匹は追いつ，追われつの関係になるわけです。そして，部屋にはなんと，がびょうがばらまかれていたのでした。

遊びかた

あなたは，ジェリジェリ君の大好物のチーズを[ウ][ツ][オ][・]のキーで操作します。そして，スペース・キーでジェリジェリ君をチーズのところまでひきよせます。

このとき，がびょうに当たってはいけません。トムトム君は，がびょうの上などおかまいなしに，ひたすらジェリジェリ君を追ってきます。

こうして，うまくジェリジェリ君をチーズでひきよせながら，ジェリジェリ君の家の前(画面右上)までつれてくると1面クリアです。がびょうが増えてつぎの面にいきます。

それから，チーズは，がびょう，ジェリジェリ，トムトムのどれに当たってもアウトになります。

ゲームのコツ

このゲームがうまくなるには，なんといっても，ジェリジェリ君の動きをよく知っておくことです。SGN関数で動かしています。何回もやって，その動きをつかんでください。

参考にしたもの

電波新聞社「森巧尚のBASIC　MAGIC」

★

★

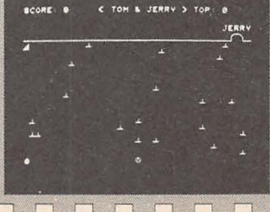
CHECKER FLAG

影：SGN関数って何ですか？

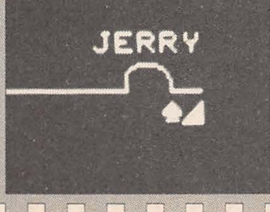
Dr.D：これはだな，移動命令によく使われる関数で，移動量を表しているんだよ。420～430行と500～510行で使っているが，V1，V2，V3，V4がその移動量なんだ。SGN(　)のカッコ内の値によって負なら－1，ゼロなら0，正なら1を与えているんだよ。



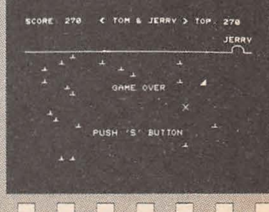
《写真1》タイトル画面。キャラクタの説明です



《写真2》さあスタート！うまく誘導できるかな？



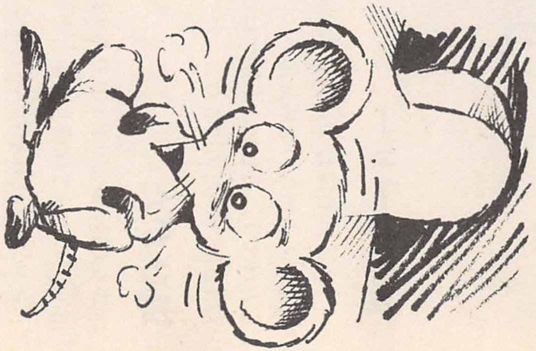
《写真3》これがジェリジェリ君の家なのです



《写真4》ゲーム・オーバー。リプレイは[S]キー

★サッカーは，手を使ったらだめですが，口はいいんですか？(北海道室蘭市・嶋田卓也12才)……【影：口でくわえて走っては，それパス！なんか，運動会とまちがえそうだぞ。編：そのこっけいさは影さんを思わせます。】

```
10 REM ===============
20 REM =             =
30 REM = TOM & JERRY =
40 REM =             =
50 REM =  BY  M.T    =
60 REM =             =
70 REM =   (1984)    =
80 REM =             =
90 REM ===============
100 TP=0:V=53248:O=4514:GOSUB 730
110 SC=0:LV=20
119 REM ----- S T A G E -----
120 PRINT "▣";
130 CURSOR  0, 5:PRINT "────────────────────────────────────┘ └─"
140 CURSOR 34, 3:PRINT "JERRY"
150 CURSOR 34, 4:PRINT " ┌─┐ "
170 FOR I=1 TO LV
180 GX=INT(RND(1)*38)
190 GY=INT(RND(1)*19)+6:IF (GX=36)*(GY=6) THEN 180
200 CURSOR GX,GY:PRINT "┴";
210 NEXT I
220 CURSOR  0, 0:PRINT "SCORE:";SC
230 CURSOR 29, 0:PRINT "TOP:";TP
240 CURSOR 13, 0:PRINT "< TOM & JERRY >"
250 X=0:Y=6:JX=0:JY=24:TX=38:TY=INT(RND(1)*19)+6:TG=0
260 CURSOR  X, Y:PRINT "◢"
270 CURSOR JX,JY:PRINT "♠";
280 CURSOR TX,TY:PRINT CHR$(103);
289 REM ----- チ - ズ ゛ -----
290 GET K$:POKE 17828,0
300 IF K$="" THEN 420
310 IF K$="‾" THEN VX= 0:VY=-1:GOTO 360
320 IF K$="_" THEN VX= 0:VY= 1:GOTO 360
330 IF K$="|" THEN VX=-1:VY= 0:GOTO 360
340 IF K$="▌" THEN VX= 1:VY= 0:GOTO 360
350 IF K$=" " THEN M=100:GOTO 500
360 IF (X+VX<0)+(X+VX>38) THEN VX=0
370 IF (Y+VY<6)+(Y+VY>24) THEN VY=0
380 POKE V+X+Y*40,0
390 X=X+VX:Y=Y+VY:G=PEEK(V+X+Y*40)
400 POKE V+X+Y*40,78
410 IF (G=31)+(G=206)+(G=65) THEN OX=X:OY=Y:GOTO 630
419 REM -----   T O M   -----
420 V1=SGN(JX-TX)
430 V2=SGN(JY-TY)
440 POKE V+TX+TY*40,TG
450 TX=TX+V1:TY=TY+V2:TG=PEEK(V+TX+TY*40)
460 POKE V+TX+TY*40,206
470 IF TG=78 THEN OX=X:OY=Y:GOTO 630
480 IF TG=65 THEN OX=JX:OY=JY:GOTO 630
490 GOTO 290
499 REM ----- J E R R Y -----
500 V3=SGN(X-JX)
510 V4=SGN(Y-JY)
520 POKE V+JX+JY*40,0
530 JX=JX+V3:JY=JY+V4:JG=PEEK(V+JX+JY*40)
540 IF JG=78 THEN JX=JX+-V3:JY=JY+-V4:GOTO 590
550 POKE V+JX+JY*40,65
560 IF (JG=31)+(JG=206) THEN OX=JX:OY=JY:GOTO 630
570 SC=SC+10:POKE O,M:USR(68):M=M-1
580 GOTO 500
589 REM ----- P O I N T -----
590 CURSOR JX,JY:PRINT "♠";:FOR I=20 TO 0 STEP -1:POKE O,I:USR(68):NEXT I
600 CURSOR 0,0:PRINT "SCORE:";SC
610 IF (JX=36)*(JY=6) THEN 700
620 GOTO 420
629 REM ----- GAME OVER -----
630 CURSOR OX,OY:PRINT "X";:FOR I=1 TO 255:POKE O,I:USR(68):NEXT I
640 CURSOR 15,11:PRINT "GAME OVER"
650 IF SC>TP THEN TP=SC
660 CURSOR 29, 0:PRINT "TOP:";TP
670 CURSOR 12,18:PRINT "PUSH 'S' BUTTON"
680 GET A$:IF A$="S" THEN USR(71):GOTO 110
690 GOTO 680
699 REM ----- R O U N D -----
700 CURSOR JX,JY:PRINT " ":JY=JY-1:CURSOR JX,JY:PRINT "♠"
710 FOR I=1 TO 20:POKE O,5:USR(68):NEXT I:POKE O,0:USR(68)
720 LV=LV+5:GOTO 120
729 REM ----- T I T L E -----
730 PRINT "▣";:POKE $3CEC,0:POKE $3CED,0:POKE $3CEE,0
740 T1$="        ┌┬┐┌─┬┬┐┌┬      ┬┬─┬┬─┐┌─┬ ┬      "
750 T2$="         │ │ │││││      │H ├┘├┘└┘         "
760 T3$="        ┴ └┘┴┘┴ &  └┘┴┘┴┘┴┘ ┴             "
770 CURSOR  7, 7:PRINT CHR$(103);" =TOM":USR(62)
780 CURSOR  7,10:PRINT "♠ =JERRY":USR(62)
790 CURSOR  7,13:PRINT "◢ =チ-ズ゛":USR(62)
800 CURSOR  7,16:PRINT "┴ =カ゛ヒ゛ョウ":USR(62)
810 CURSOR 25, 9:PRINT " ‾ ▌◀◀◀ |+ ▌◀◀◀ _ ":USR(62)
820 CURSOR 21,15:PRINT "SPACE = JERRY MOVE":USR(62)
830 CURSOR 10,20:PRINT "(C) M.TAKAHASHI  1984":FOR I=38 TO 0 STEP -1
840 CURSOR I,0:PRINT LEFT$(T1$,39-I);
850 CURSOR 0,1:PRINTRIGHT$(T2$,39-I);
860 CURSOR I,2:PRINT LEFT$(T3$,39-I);
870 POKE O,I:USR(68):NEXT I:CURSOR 15,22:PRINT "PUSH 'S' KEY"
880 GET A$:IF A$="S" THEN RETURN
890 GOTO 880
```

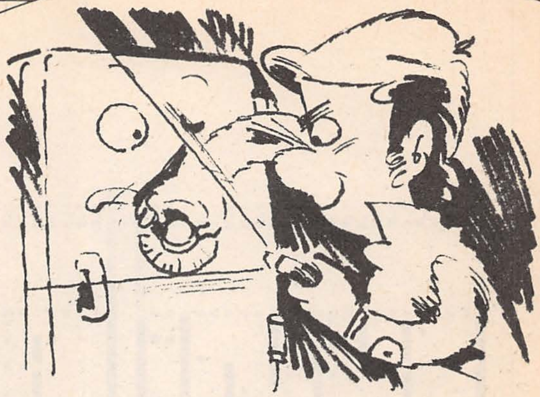


★僕は，あのかっこいいウルトラマンのしんせきのいとこの友達の近所に住んでいた子のいとこの友達なんだぞ。びびったか!!(兵庫県加古川市・**みてるよみてる12才**)……【**影**：私の両親は，ウルトルの父と母なのだ。ハハ。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用 (※1500で動かすには700用S-BASICが必要です)

ルパン

千葉　正英



■内　容

ルパンであるあなたは，屋上にある大金庫から宝を取ってくるのです。と中には床のぬけるレンガや爆弾などがあります。宝を取ったら，右下にあるルパンの金庫に宝を四つ入れると１面クリアで，ボーナスとして1000点加算されます。

画面にある赤い♡を取ると，スコアに100点，ＴＩＭＥにＲＯＵＮＤ×50点が加算されます。

ルパンの操作はカーソル・キーです。

■GAME OVER

ゲーム・オーバーは，バクダン（●）のすぐ下にルパンがいるとき，ＴＩＭＥが０になったとき，足場を失ったときの３種類で，ＭＡＮがそれぞれ１人ずつ減っていき，０になったら終わりです。

改造のアドバイス

画面は，２種類ありますが，もの足りない人は，900行以下のＰＲＩＮＴ文をいじくってください。

制限時間は，１～18面までが500，その後18面クリアごとに50カウントずつ減っていきます。それでは短いという人は，730行のＴＩの値を大きくしてください。

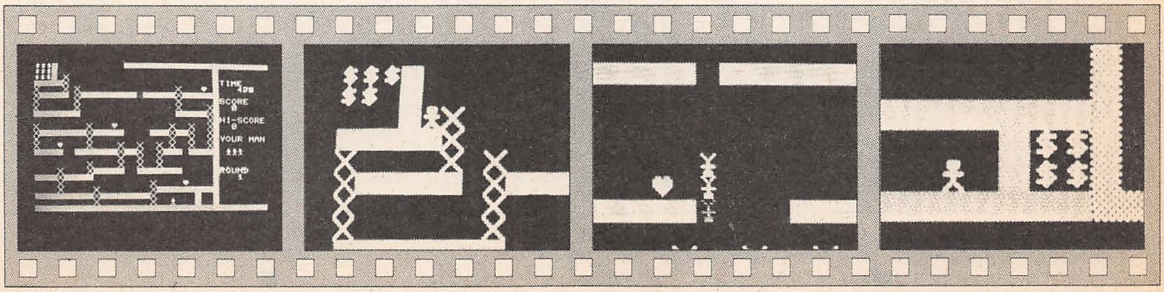
《第１表》主な変数リスト

ＰＡ	ラウンド数
ＰＤ	宝を表示する数
ＭＡ	ＭＡＮ
ＭＸ(　)	バクダンのＸ座標
ＭＹ(　)	バクダンのＹ座標
Ｄ(　)	宝のセット・リセットのＶ－ＲＡＭアドレス
ＧＰ	画面のパターン
ＴＩ	ＴＩＭＥの初期値

CHECKER FLAG

編：よくあるゲームですね。Ｓ－ＢＡＳＩＣで送られてくるものは，最近アイデアにちょっと欠けているようです。がんばろう。

Dr.D：それと，この画面設定はデータ文で書いてほしかったな。



《写真１》さあ，左上の宝を盗み出せ！
《写直２》ぶじ大金庫までたどりついたぞ
《写真３》ゆだんはキンモツ！　ほらこのとおり
《写真４》ルパンの金庫に宝を四つ入れてクリア

★ＶＩＣがこわれた僕に残されたパソコンは，ＰＢ－100だけ。どうしよう!?（福岡県北九州市・石坂真一12才）…
【編：そう悲感することはないです。ＰＢ－100でも十分おもしろいゲームが作れるよ。投稿だって多いんだから。】

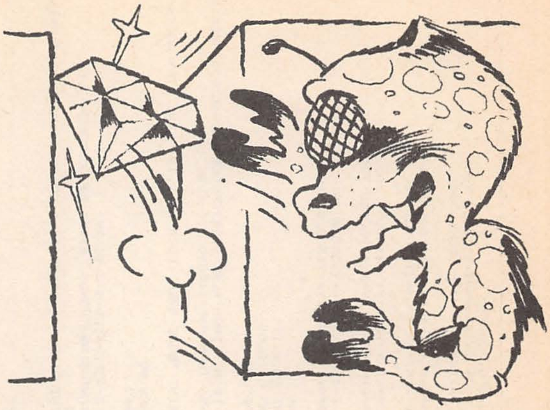
```
10 GOSUB1200:GOSUB700
20 GOSUB770:GOSUB800:GOTO150
49 REM ---------- ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ---------
50 FORX=1TO4:M=V+MX(X)+40*MY(X)
60 POKEM,0:M=M+40:MY(X)=MY(X)+1:IFMY(X)<4THEN80
70 MX(X)=INT(RND(1)*9)+16:MY(X)=1:M=V+MX(X)+40*MY(X)
80 POKEM,71:POKEM+2048,144:P=PEEK(M+40):IFP=202THEN510
85 NEXT:RETURN
99 REM ---------- ﾚﾝｶﾞ   ---------
100 ON F GOTO 110,120,130
110 L=INT(RND(1)*13)+9:N=G+L+200:POKEN,192:F=2:RETURN
120 POKEN-2048,0:P=N-2048-40:P=PEEK(P):IFP=202 THEN 500
125 F=3:RETURN
130 POKEN-2048,67:POKEN,160:F=1:RETURN
149 REM --------- ﾒｲﾝ     ---------
150 FORI=1TO100:FORR=1TO10:FORO=1TO10
160 GETK$:K=ASC(K$)-16
170 ON K GOTO 180,190,220,240
175 GOTO 360
180 Q=MY+1:W=MX:GOTO200
190 Q=MY-1:W=MX
200 P=PEEK(V+W+40*Q):IFP<>109THEN 360
210 GOTO260
220 IFMX<28THENQ=MY:W=MX+1:GOTO260
230 GOTO360
240 IFMX>0THENQ=MY:W=MX-1:GOTO260
250 GOTO360
260 D=V+W+40*Q:C=PEEK(D):IFC=67THEN360
270 IFC=71THEN510
280 IFC=83THENUSR(62):SC=SC+100:T=T+PA*50
290 IFC=109THENJ=109
300 IFD=53332GOSUB400
310 IF(D=54153)*(A<>0)THEN450
320 H=V+MX+40*MY:POKEH,E:POKEH+2048,224:E=J:J=0:MX=W:MY=Q
330 POKED,202:POKED+2048,176
340 C=PEEK(D-40):IFC=71THEN510
350 C=PEEK(D+40):IFC=0THEN500
360 T=T-1:IFT<0THEN520
370 CURSOR32,4:PRINTT;" ";:CURSOR31,7:PRINTSC;:NEXT:GOSUB100:NEXT
380 GOSUB50:NEXT:GOTO150
399 REM --------- $ ｦ ｹｽ ---------
400 FORX=1TOPD:A=A+1:IF(A>4)+(A>PD)THEN420
410 USR(62):B=B+1:POKED(1,X),0
420 NEXT:SC=SC+T:T=TI:RETURN
449 REM --------- $ ｦ ｶｸ ---------
450 IFB>4THENB=4
455 FORX=1TOB:POKED(2,X),100:POKED(2,X)+2048,224:USR(62)
460 NEXT:SC=SC+T:IFB>3THEN1100
470 GOSUB 1090:T=TI:GOTO150
499 REM -------- GAME OVER -------
500 FORZ=MYTO21:CURSORMX,Z:PRINT[3,J" ■";CHR$(102);:MUSIC"-E":NEXT:GOTO550
510 CURSORMX,MY-1:PRINT" ■*";:MUSIC"-B3R":GOTO550
520 CURSOR8,10:PRINT[7,1]"** TIME OVER ! **";
530 MUSIC"-B2R2-BR2-BRD2-B3-H-G3"
550 MA=MA-1:IFMA<0THEN600
560 GOTO20
600 CURSOR8,12:PRINT[7,1]"***  GAME OVER !! ***";
610 CURSOR8,14:PRINT[7,1]"  ｽｺｱ- ";SC;" ﾃﾝ  ";
620 CURSOR8,16:PRINT[7,1]"   TRY AGAIN [Y/N]   ";
630 IFSC>HSTHENHS=SC
640 GETK$:IFK$="Y"THENGOSUB730:GOTO20
650 IFK$="N"THENPRINT"■":POKE $3444,255:END
660 GOTO640
699 REM --------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ --------
700 CLR:DIMMX(4),MY(4),D(2,9)
710 FORX=1TO9:READA:D(1,X)=A:NEXT:FORX=1TO4:READA:D(2,X)=A:NEXT
720 G=55296:V=53248
730 TI=500:SC=0:GP=1:PD=9:MA=2:PA=1:F=1:RETURN
740 DATA 53330,53329,53328,53290,53289,53288,53250,53249,53248
750 DATA 54156,54155,54116,54115
770 E=0:F=1:ZX=20:T=TI:MX=22:MY=22:FORX=1TO4:MX(X)=ZX:MY(X)=1:ZX=ZX+1:NEXT:B=0:R
ETURN
799 REM -------- ｶﾞﾒﾝ ｶｸ  --------
800 ON GP GOSUB 900,927
810 GOTO 1000
900 PRINT"■";"  █          ███████████████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
901 PRINT"  █                            ▒          ▒";
902 PRINT"  █ X                          ▒          ▒";
903 PRINT"████X                          ▒          ▒";
904 PRINT"X   X X                 X  ♥ ▒          ▒";
905 PRINT"X████ X█████████████████X████▒          ▒";
906 PRINT"X     X                 X    ▒          ▒";
907 PRINT"X     X                 X   X▒          ▒";
908 PRINT"██████                  ████X▒          ▒";
909 PRINT"                            X▒          ▒";
910 PRINT"X      X  ♥       X X X▒          ▒";
911 PRINT"X██████X███    ███X███X X▒          ▒";
912 PRINT"X      X          X X X▒          ▒";
913 PRINT"X  ♥   X   X X  X X X X▒          ▒";
914 PRINT"████  ██████X█X  X██ ███X▒          ▒";
915 PRINT"           X X X          ▒          ▒";
917 PRINT"       X   X X X          ▒          ▒";
918 PRINT"    X   X████ █████         ▒          ▒";
919 PRINT"████X████                   ▒          ▒";
920 PRINT"    X          X   ♥       ▒          ▒";
922 PRINT"    X   X      X██████████▒          ▒";
923 PRINT"███████████X███████X     █ ▒          ▒";
924 PRINT"        X      X     █ ▒          ▒";
925 PRINT"█████████████████████████████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
926 RETURN
927 PRINT"■";"  █          ███████████████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
928 PRINT"  █                            ▒          ▒";
929 PRINT"  █ X                          ▒          ▒";
930 PRINT"████X                          ▒          ▒";
931 PRINT"    X X                 X  ♥ ▒          ▒";
932 PRINT"  X  X X████████████████X███▒          ▒";
933 PRINT"██X██X X                 X    ▒          ▒";
934 PRINT"  X  X  X       X  X  X  X ♥▒          ▒";
935 PRINT"X X  X  X    X  X███X  ███X██▒          ▒";
936 PRINT"X███      ████X  X   X    X ▒          ▒";
937 PRINT"X            X  X   X  ♥  X ▒          ▒";
938 PRINT"X    X    X X  X X ███████  ▒          ▒";
939 PRINT"██████X    X██  ██X X  X    ▒          ▒";
940 PRINT"      X    X      X X██X  X X▒          ▒";
941 PRINT"♥X    X  X X  X    X X  X  X██X▒          ▒";
942 PRINT"█X█████    X██  X████  X  X  X X▒          ▒";
943 PRINT" X        X    X    X  ████ X▒          ▒";
944 PRINT" X        X    X    X        X▒          ▒";
945 PRINT" X█████      ██████          X▒          ▒";
946 PRINT" X                X          X▒          ▒";
947 PRINT"      X          X█████████▒          ▒";
948 PRINT"      X██████████████    █ ▒          ▒";
949 PRINT"  ♥   X                  █ ▒          ▒";
950 PRINT"██████████████████████████████▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
951 RETURN
1000 CURSOR30,3:PRINT"TIME";:CURSOR32,4:PRINTT;:CURSOR30,6:PRINT"SCORE";:CURSOR3
1,7:PRINTSC;
1010 CURSOR30,9:PRINT"HI-SCORE";:CURSOR31,10:PRINTHS;
1020 CURSOR30,12:PRINT"YOUR MAN";:FORX=31TO31+MA:CURSORX,14:PRINT[3,]CHR$(99);:N
EXT
1030 CURSOR30,17:PRINT"ROUND";:CURSOR 32,18:PRINTPA;
1039 REM ------- ｲﾛ ｦ ﾂｹﾙ --------
1040 FORX=53248TO54247:PE=PEEK(X)
1050 IF(PE=67)+(PE=83)THENPOKEX+2048,160
1060 IF(PE=109)+(PE=90)THENPOKEX+2048,224
1070 NEXT:GOSUB1090
1075 MUSIC"+DE+F2R2+A3":CURSOR MX,MY:PRINT[3,]CHR$(99);
1080 RETURN
1089 REM ------- $ ｦ ｶｸ   --------
1090 A=0:FORD=1TOPD:POKED(1,D),100:POKED(1,D)+2048,224:NEXT:RETURN
1099 REM ------- ﾒﾝ ｸﾘｱ   --------
1100 PA=PA+1:PD=PD-1:IFPD=0THEN GOSUB1150
1110 MUSIC"+C2R1+D3+B3R":SC=SC+1000:GOTO20
1150 PD=9:IFGP=1THENGP=2:MA=MA+1:RETURN
1160 GP=1:TI=TI-50:MA=MA+1:RETURN
1199 REM ------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ --------
1200 COLOR,,7,0:PRINT"■":TEMPO7
1210 POKE $3444,0:RETURN
```

★天皇シリーズ……桓武天皇の家のやかん，むってんのー。（埼玉県本庄市・**千葉康一12才**）……【**編**：またまた登場，天皇シリーズ。だまってても，いろんな天皇の名前が覚えられるんだもん。**影**：何，いばってんのう！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用 (※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

FENCER
フェンサー

前原　一慶



§STORY

アストラギウス銀河で争っていた，インビットとゼントラーディは，兵器開発競争のすえ，自分たちのテクノロジーについていけなくなり，異能者(フェンサー)を生みだしてしまった。それを恐れたゼントラーディとインビットは，異能者であるあなたを消滅させるため，エイリアンをさし向けた。

そこであなたは，助かりたい一心で自分の仲間（パワードット）を食べてでも，生きのびようとした。

§遊びかた

カーソル・キーで移動，Wでワープ，Eで壁を動かします。ただし，ワープでは空白のところにしか飛べません。パワードットを食べると，10秒間紫色になり，青くなったエイリアンを食べることができ（エイリアンは食べられたあと，時空震動弾でどこかに飛ばされる），壁を動かせるようになります。

また，死んだときにドットを80%以上食べていれば，つぎの面に進めます。

§プログラムについて

1か月くらいかかって，少しずつ作ったので，ぐちゃぐちゃになっています。ごかんべんを……。

参考にしたもの

・別冊アニメディア　モスピーダ

・83年ベーマガ7月号「ディグ・モンスター」

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームのアイデアがいまいちじゃな。それに，もっとリストを短くできるはずだぞ。

編：このゲームの内容からするとですか？

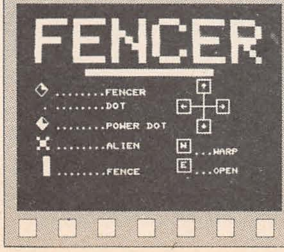
Dr.D：そうじゃ。同じ内容ならリストの短いほうがいいにきまっとるだろ。

編：みなさん，なるべくむだのないプログラムを作りましょう。

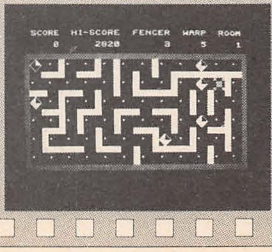
編集長：ここにも，むだがあるぞ。

影：そんなに私を見つめないで!!

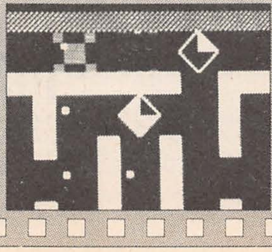
★



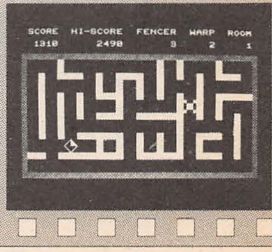
《写真1》タイトル。キャラとキー操作の説明



《写真2》さあ，うまくパワードットを使おう！



《写真3》危ない！　エイリアンが近づいてきた！



《写真4》フーッ，ぶじに1面クリアしました

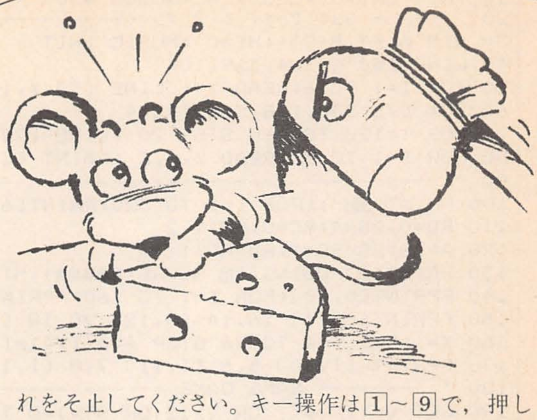
★ワンテク集…X1で，←と↑と↓を同時に押すと，"，"が，←を→にすると"0"が出るよ。(東京都江戸川区・森田英治12才)……【影：では，こうすると，ポンポン。→→→→！どうしてカーソル・マークが私に飛んでくるんだ！】

```
10 REM =====SHOKI 1=====
20 DEFINT A-Z:PLAY 7
30 DIM F(10,4),F$(3,1)
40 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ F$(I,J):NEXT J,I
50 DATA ■■,■  ,■■■,■■  ,■■■,■ ■■ ,■■■,"■ ■■ "
60 HS=0:M$="/▲■■▼\/":AL$=CHR$(223,222)+"■■"+CHR$(222,223):K$="  ■■  "
70 GOSUB 960
80 REM =====SHOKI 2=====
90 SC=0:P=1:M=3
100 REM=====SHOKI 3=====
110 PLAY 7:TIME$="00:00:30":W=INT((12-P)/2):IF W<1 THEN W=1
120 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 4
130 F(I,J)=RND*4-.5:NEXT J,I
140 D=0:X=2:Y=6:AX=35:AY=21:AF=&H2E
150 REM =====SCREEN=====
160 COLOR (P MOD 7)+1,0:CLS
170 LOCATE 1,5:PRINT STRING$(37,"▒");
180 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(37,"▒");
190 LOCATE 1,5:PRINT STRING$(19,"▒■");
200 LOCATE 37,5:PRINT STRING$(19,"▒■");
210 COLOR 5,1:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 4:LOCATE I*3+4,J*3+8:PRINT "□";:NEXT J,I
220 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 4
230 LOCATE I*3+4,J*3+8:PRINT F$(F(I,J),0)
240 NEXT J,I
250 COLOR 7,0:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 5
260 LOCATE I*3+2,J*3+6:PRINT ".";:NEXT J,I
270 LOCATE 2,1:PRINT "SCORE  HI-SCORE  FENCER  WARP  ROOM";
280 LOCATE 1,3:PRINTUSING "######";SC:LOCATE 11,3:PRINTUSING "######";HS:LOCATE
23,3:PRINT M;:LOCATE 29,3:PRINT W;:LOCATE 35,3:PRINT P;
290 FOR K=1 TO INT((12-P)/2):I=RND*11-.5:J=RND*5-.5:LOCATE I*3+2,J*3+6:COLOR 4:P
RINT "▲■■▼";:NEXT
300 REM =====MAN=====
310 A$=INKEY$(0)
320 IF (A$>="■")*(A$<="■") THEN MS=ASC(A$)-28
330 FE=PEEK(53248!+X+(A$="■")-(A$="■")*2+(Y+(A$="■")-(A$="■")*2)*40):IF (FE=&H43
)+(FE=&H5A) THEN 460
340 COLOR ,0:LOCATE X,Y:PRINT K$;
350 X=X+(A$="■")*3-(A$="■")*3
360 Y=Y+(A$="■")*3-(A$="■")*3
370 FE=PEEK(53248!+X+Y*40)
380 IF FE<>&H5B THEN 420
390 IF TIME$>"00:00:10" THEN 820
400 SC=SC+100:COLOR 7,0:LOCATE 1,3:PRINTUSING "######";SC;:PLAY "-CO-FCF+C+F":FE
=AF
410 AX=INT(RND*12)*3+2:AY=INT(RND*6)*3+6:IF PEEK(53248!+AX+AY*40)=&H76 THEN 410
ELSE AF=PEEK(53248!+AX+AY*40)
420 IF FE=&H2E THEN COLOR 7,0:SC=SC+10:PLAY "DO":LOCATE 1,3:PRINTUSING "######";
SC;:D=D+1
430 IF FE=&H4E THEN PLAY "-E0E+E":TIME$="00:00:00":COLOR 7,0:SC=SC+50:LOCATE 1,3
:PRINT USING "######";SC:D=D+1
440 LOCATE X,Y:COLOR (TIME$>"00:00:10")*(-3)+3:PRINT M$;
450 IF D=71 THEN 880
460 IF (A$<>"W")+(W<1) THEN 510
470 LOCATE X,Y:PRINT K$;:W=W
480 X=INT(RND*12)*3+2:Y=INT(RND*6)*3+6:IF PEEK(53248!+X+Y*40)<>0 THEN 480
490 LOCATE X,Y:PRINT M$;
500 COLOR 7,0:LOCATE 29,3:PRINT W;:PLAY "-GOG+G"
510 IF (A$="E")*(TIME$=<"00:00:10") THEN S=MS:XX=(X-2)/3:YY=(Y-6)/3:GOSUB 640
520 REM =====ALIEN=====
530 IF RND*5>INT(P/2)+1 THEN 560
540 S=-2*(Y<AY)-3*(Y>AY):IF S=0 THEN S=-(X>AX)-2*(X<AX)-1
550 XX=(AX-2)/3:YY=(AY-6)/3:GOSUB 640:GOTO 570
560 S=RND*4-.5:FE=PEEK(53248!+AX+(S=1)-(S=0)*2+(AY+(S=2)-(S=3)*2)*40):IF (FE=&H4
3)+(FE=&H5A) THEN 300
570 LOCATE AX,AY:PRINT K$;
580 IF AF=&H2E THEN COLOR 7:LOCATE AX,AY:PRINT ".";
590 IF AF=&H4E THEN COLOR 4:LOCATE AX,AY:PRINT "▲■■▼";
600 AX=AX+(S=1)*3-(S=0)*3:AY=AY+(S=2)*3-(S=3)*3:AF=PEEK(53248!+AX+AY*40)
610 LOCATE AX,AY:COLOR 1-(TIME$>"00:00:10"):PRINT AL$;
620 IF (AF=&H76)*(TIME$=<"00:00:10") THEN 370 ELSE IF (AF=&H76)*(TIME$>"00:00:10
") THEN 820
630 GOTO 300
640 REM =====MOVE FENCE=====
650 COLOR 5,0:ON S+1 GOTO 660,690,720,750
660 IF (XX<>11)*(YY<>0) THEN B=3:KX=XX:KY=YY-1:GOSUB 780
670 IF (XX<>11)*(YY<>5) THEN B=2:KX=XX:KY=YY:GOSUB 780
680 RETURN
690 IF (XX<>0)*(YY<>0) THEN B=3:KX=XX-1:KY=YY-1:GOSUB 780
700 IF (XX<>0)*(YY<>5) THEN B=2:KX=XX-1:KY=YY:GOSUB 780
710 RETURN
720 IF (XX<>11)*(YY<>0) THEN B=1:KX=XX:KY=YY-1:GOSUB 780
730 IF (XX<>0)*(YY<>0) THEN B=0:KX=XX-1:KY=YY-1:GOSUB 780
740 RETURN
750 IF (XX<>11)*(YY<>5) THEN B=1:KX=XX:KY=YY:GOSUB 780
760 IF (XX<>0)*(YY<>5) THEN B=0:KX=XX-1:KY=YY:GOSUB 780
770 RETURN
780 IF F(KX,KY)<>B THEN RETURN
790 LOCATE KX*3+4,KY*3+8:PRINT F$(B,1)
800 LOCATE KX*3+4,KY*3+8:PRINT F$(S,0)
810 F(KX,KY)=S:PLAY "-A0+A":RETURN
820 REM=====END=====
830 M=M-1:PLAY "+B0+EBE-B-E":IF M<1 THEN PLAY 5,"R7C5R0C4R0C1R0C5R0#D4R0D1R0D4R0
C1R0C4R0-B1R0C7R2" ELSE IF D>56 THEN P=P+1:GOTO 100 ELSE 100
840 IF SC>HS THEN HS=SC
850 COLOR 7,1:LOCATE 12,13:PRINT "GAME OVER":LOCATE 12,15:PRINT "TRY AGAIN(Y/N)"
:COLOR 7,0
860 A$=INKEY$(0):IF A$="Y" THEN 80
870 IF A$="N" THEN END ELSE 860
880 REM=====CLEAR=====
890 PLAY 7,"+C6D3E5CF3EDFE5CF3-ACFE-GCED-G-A-BC7R9"
900 COLOR 7,1:LOCATE 12,13:PRINTUSING "BONUS  ####";P*100:COLOR 7,0
910 FOR I=10 TO P*100 STEP 10
920 COLOR ,1:LOCATE 19,13:PRINTUSING "####";P*100-I:COLOR,0:LOCATE 1,3:PRINTUSIN
G "######";SC+I:BEEP:NEXT
930 SC=SC+P*100:P=P+1
940 IF INT(P/3)*3=P THEN M=M+1
950 GOTO 100
960 REM=====SETSUMEI=====
970 COLOR 7,0:CLS
980 COLOR 1:PRINT " ■■■■ ■■■■ ■  ■ ■■■ ■■■■ ■■■ "
990 COLOR 4:PRINT " ■    ■    ■■ ■ ■   ■    ■  ■"
1000 COLOR 5:PRINT " ■    ■    ■■ ■ ■   ■    ■  ■"
1010 COLOR 7:PRINT " ■■■  ■■■  ■ ■■ ■   ■■■  ■■■ "
1020 COLOR 6:PRINT " ■    ■    ■ ■■ ■   ■    ■  ■"
1030 COLOR 3:PRINT " ■    ■    ■  ■ ■   ■    ■  ■"
1040 COLOR 2:PRINT " ■    ■■■■ ■  ■ ■■■ ■■■■ ■  ■"
1050 COLOR 6:LOCATE 2,10:PRINT M$;:COLOR 7:PRINT " ........FENCER"
1060 LOCATE 3,13:PRINT ". ........DOT"
1070 COLOR 4:LOCATE 2,15:PRINT "▲■■▼";:COLOR 7:PRINT " ........POWER DOT"
1080 COLOR 2:LOCATE 2,18:PRINT AL$;:COLOR 7:PRINT " ........ALIEN"
1090 COLOR 5,1:LOCATE 3,21:PRINT "■■■■■";:COLOR 7,0:PRINT " ........FENCE";
1100  LOCATE 23,9:PRINT "    ┌─┐   "
1110 LOCATE 23,10:PRINT "    |↑|   "
1120 LOCATE 23,11:PRINT "    └┬┘   "
1130 LOCATE 23,12:PRINT "┌─┐ | ┌─┐"
1140 LOCATE 23,13:PRINT "|←├─┼─┤→|"
1150 LOCATE 23,14:PRINT "└─┘ | └─┘"
1160 LOCATE 23,15:PRINT "    ┌┴┐   "
1170 LOCATE 23,16:PRINT "    |↓|   "
1180 LOCATE 23,17:PRINT "    └─┘   "
1190 LOCATE 23,18:PRINT "┌─┐       "
1200 LOCATE 23,19:PRINT "|W|       "
1210 LOCATE 23,20:PRINT "└─┘...WARP"
1220 LOCATE 23,21:PRINT "┌─┐       "
1230 LOCATE 23,22:PRINT "|E|       "
1240 LOCATE 23,23:PRINT "└─┘...OPEN";
1250 PLAY "R3CC-#AC-#AC-#A1C-#A8R5"
1260 PLAY "R3CC-#ACD5-#A3-G8R5"
1270 PLAY "R3CC-#AC-#AC-#AC-#AC-#A1C-#A5R"
1280 PLAY "R3#DDCC-#A-#ACC8R5"
1290 PLAY "R3#DDCC-#AC-#ACD-#A-G5R5"
1300 PLAY "R5C3-#ACC6D3-#A-F-GR5-G3-#A"
1310 PLAY "-#A3CC7#D3DD5CC3-#A5C9"
1320 COLOR 7,1:LOCATE 10,8:PRINT "♥♥♥ HIT ANY KEY ♥♥♥":COLOR 7,0
1330 IF INKEY$(0)="" THEN 1330 ELSE RETURN
```


★大分弁教室①〔よだきい〕つかれたとか，いやだとかの意味。大分ではよく使われる。例）あ〜っ，こんな仕事よだきいなあ。（大分市・石本貴久13才）……【編：これは，新シリーズになるかな？名付けてベーマガ方言教室。】

ちゅちゅちゅ

へのへのへ太郎



それでは，このゲームのいろはをお教えします。

い！

あなたは，影さん家の台所をあずかる影さんのお母さんです(略して影母)。影さん家は，いつも影さんが食べ物を食いちらかすので，ねずみが絶えません。そこで，影母の出番です！

ろ！

右はしから左はしのチーズめがけて，ねずみが走ってきますから，並べられた9本のねずみたたきで，それをそ止してください。キー操作は1～9で，押したキーに対応したねずみたたきがたおれます。ただし，ねずみはフェイントをかけてきますから，気をつけてくださいね！

は！

私ことへのへのへ太郎は，決してMZ-700を捨てたのではありません。しっかりS－BASICとSP－5030をQDに入れてあります(Hu－BASICは以前からワカメです)。ただ，データ・レコーダがないんです。いつかきっと，データ・レコーダを買って，MZ-700で復活するので，待っててください！

HAVE A NICE DAY！

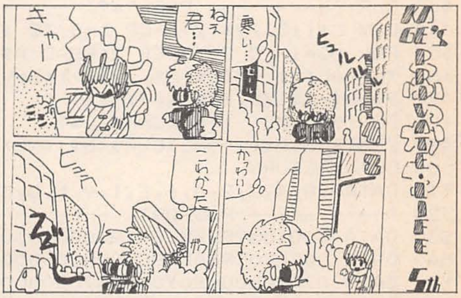
CHECKER FLAG

Dr.D：画面が少しさみしいぞ。

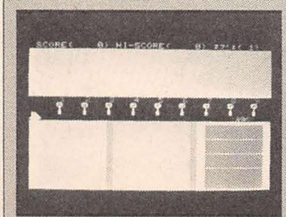
編：でも，このゲームは，しょうがありませんよ。

Dr.D：たとえば，ななめから見たようにすれば立体的になるし，ねずみの動きを2次元的にできるので，ゲームがよりおもしろくなるぞ。同じアイデアでも，それをどんどんふくらませていかなければダメじゃぞ！

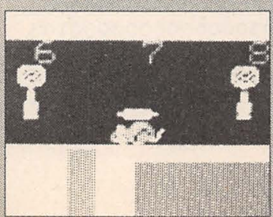
by SIXIMBER



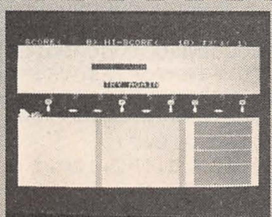
評…世の中どうなってんの？(影)



《写真1》気をぬくな！ねずみの動きは速いぞ！



《写真2》おっ，お見事。どんなもんだい！



《写真3》ねずみがチーズを……。Yでリプレイ

★ウッ！1か月かかって作ったプログラムが，わかめテープに……。(静岡県清水市・大木幹之13才)……【影：オッ，うまそう。編：何を言ってんですか。のびてしまったテープをいうんです。影：そのテープをだしに使おう！】

```
10 INIT"CRT:G":CLS3:PAL:GOSUB 430
20 ' ----- ショキ セッテイ & ガメン ------------
30 DIM A(9),B(9) :HI=0 :MUSIC INIT
40 LINE [5] 0,104,319,104
50 FOR I=1 TO 6:READ X : LINE [5] X,105,X,199 :NEXT I
60 BOX [7] 230,108,310,198,4
70 FOR I=128 TO 168 STEP 20 :LINE [7] 230,I,310,I:NEXT I
80 FOR I=1 TO 7 :READ X,Y,C :PAINT [C] X,Y, 5,7:NEXT I
90 ' --------------------------------
100 PRINT"▣!";:FOR I=1 TO 320:PRINT[6,7]"▒";:NEXT I
110 RD=0:SS=4:SC=0:PRTY 2
120 A=38:SS=SS+1:RD=RD+1
130 PRINT[6] USING "▣ SCORE(#####) HI-SCORE(#####) ネズミ(##)";SC;HI;RD;
140 FPRINT[0,10]:FOR I=1 TO 160:FPRINT0:NEXT I
150 FPRINT[0,11] 16,14 [0,12] 20,18 [A,12] 1,3
160 X=1:FOR I=4 TO 36 STEP 4:A(I/4)=I:B(I/4)=1
170 FPRINT [I,10] 5,6 [I,11] 7,8 [I,12] 0,0:CURSOR I,9:PRINT[2] X;:X=X+1:NEXT I
180 ' -------- GAME GAME --------------
190 GET V :IF V<1 OR V>12 OR B(V)=0 THEN 240
200 B(V)=0:NOISE"T7V1406S4M9C3ROCRCO"
210 FPRINT[A(V),10] 0,0 [A(V),11] 9,10
220 MUSIC"S7M1V15T705C4":FPRINT[A(V),11] 11,12
230 IF A(V)=A THEN "ヤッタ"
240 X=SGN((RND(1)*SS+1)-(SS-1))
250 IF A+X=39 THEN 190
260 IF A+X=1  THEN "END"
270 FPRINT [A,12] 0,0:A=A+X:FPRINT [A,12] 1,3:SOUND 9,1:GOTO 190
280 LABEL "ヤッタ" :'---------------------
290 SC=SC+10*RD : FOR I=1 TO 5
300 FOR J=50 TO 80STEP 3:SOUND J,1:NEXT
310 FOR J=60 TO 80STEP 3:SOUND J,1:NEXT
320 NEXT I:GOTO 120
330 LABEL "END" :'---------------------
340 FOR I=1 TO 6
350 FOR J=60 TO 10STEP-3:SOUND J,1:NEXT
360 FOR J=45 TO 10STEP-2:SOUND J,1:NEXT
370 NEXT I :IF SC>HI THEN HI=SC
380 CURSOR 12,4:PRINT[2]"GAME OVER"
390 J=-1:FOR I=50 TO 8 STEP J:J=J-.1
400 SOUND I,1:NEXT:MUSIC"O1SOM250C8"
410 CURSOR 14,7:PRINT[5]"TRY AGAIN"
420 GET A$:IF A$="Y" THEN 100 ELSE IF A$="N" THEN CLS 3:END ELSE 420
430 CLR:'--------- PCG テイギ ----------
440 DIM C$(15),V$(2):FOR I=0 TO 15:READ F$:C$(I)=F$:NEXT
450 FOR MS=1 TO 20 STEP 2:READ A$:B$="":FOR I=1 TO 48 STEP 2
460 XA=VAL("$"+MID$(A$,I,1)):XB=VAL("$"+MID$(A$,I+1,1))
470 B$=B$+C$(XB)+C$(XA):NEXT I
480 FONT$(3,MS   )=HEXCHR$(A$)
490 FONT$(3,MS+1)=HEXCHR$(B$):NEXT MS
500 CLR :RETURN
510 DATA0,8,4,C,2,A,6,E,1,9,5,D,3,B,7,F
520 '---------- PCG DATA -------------
530 DATA 0001332F7F8EB4190000303000307A110000001000307A00
540 DATA 00E0F0996AFAFCC000000000000000080000000102020C00
550 DATA 07080808080701000700A0D0A07000100050205020000000
560 DATA 010101030303000301010103030303030000000101010100
570 DATA 031C201C0303010103 1D2A1D0303010100010A0100000100
580 DATA 0000000000F3F0F0000000000F3F0F000000000000000000
590 DATA 000000000000010300000000000000103000000000000000103
600 DATA 000000000B0E0C800000000000B8F8F8000000000000B8F8F0
610 DATA 070F1E3C79F07F1F070F1F3F7F1F0000050F1F1B7EFF7F1F
620 DATA A0600090B607FEF8F8F8F8F8F8F80000D898F8684EFFFEF8
630 '--------- ガメン DATA -------------
640 DATA 50,100,110,160,210,220
650 DATA 10,120,3,80,120,3,102,120,1
660 DATA 140,120,6,180,120,6,212,120,1
670 DATA 222,199,7
680 ' タイトル ガメン ツクルト ナガクナルカラ ヤメマシタ
690 ' ソコデ 1ク「サヨナラ サンカク マタキテ シカク シカクハ ザッシ ザッシハ ベーマガ マッタ カッテ!」
700 ' (C)オナラガ クサイ プロ? ケーロ ヨーン!(ナサケナイ)
```


★ファミリーコンピューターを略してファミコンという。この間の英語のテストで，家族を〝fami〟と書いたらバツだった。(東京都東久留米市・**小川敬是13才**)……**【影：何でも略せばいいってもんじゃないよ。小敬くん!】**

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

BUG BUG（バグ バグ）

東田　宣男



内容＆遊びかた

このゲームは，なんと30面まで用意されているのです。

これは，一つの面に4個ずつある◆を取っていくゲームです。そして，プレイヤーが操つるのは，バグバグといわれる虫さんです。この虫さんは，変わっていて，伸び縮みするのです。しかも，1回伸び縮みすると体の長さが，一つ長くなるのです。恐しいことですね。

さて，遊びかたですが，壁（L）に頭をゴチンコしないように操作し，◆を取ります。＊を取ると，点は高いのですが，バグバグ君の体が，あらふしぎ……！なんと，壁になってしまうんですね〜。うまく取らないと，◆を取れなくなるので，考えて取ってください。それから，バグバグ君の操作方法は，8246で上下左右に移動します。簡単ですね〜。

また，このゲームは30面あるのですが，なかなか30面まで進めません。そこで，ゲーム・オーバーになったときにCキーを押すと，ゲーム・オーバーになった面からやれるのです。すごいですね〜。しかし，＊を食べてできた壁は消えません。どうしても，その面ができなくなったら，初めからやり直しましょう。

※

プログラムについて

30面も，どうやって作ったのだろうと思われる人も，いると思います。これは，単なるヒラメキでできるのです。プログラムを見てもらえば，簡単にわかります。むずかしいテクニックは使っていません。

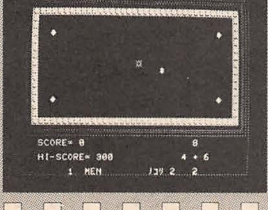
〈第1表〉DATAのチェックサム

2010行(2102),	2020行(598),	2030行(596)
2040行(602),	2050行(607),	2060行(543)
2070行(617),	2080行(653),	2090行(159)
2100行(554),	2110行(668),	2120行(451)
2130行(569),	2140行(688),	2150行(399)
2160行(700),	2170行(417)	

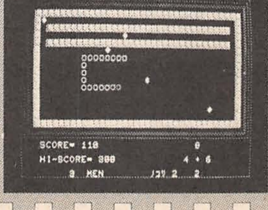
CHECKER FLAG

編：ゲーム的には，よくあるパターンですが30面まで用意されているんですね。

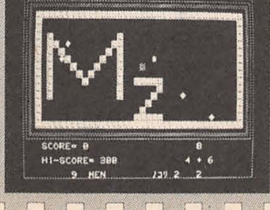
Dr.D：うむ，そうなんだ。リストも，DATAの圧縮により，短くできておる。これは，見習うべきだぞ。



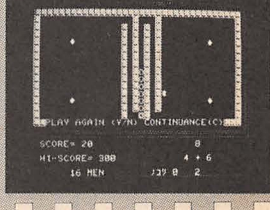
《写真1》1面。さあスタート，がんばるぞー



《写真2》バグバグ君は，伸び縮みするのです



《写真3》9面ではこんな壁が！むずかしそう

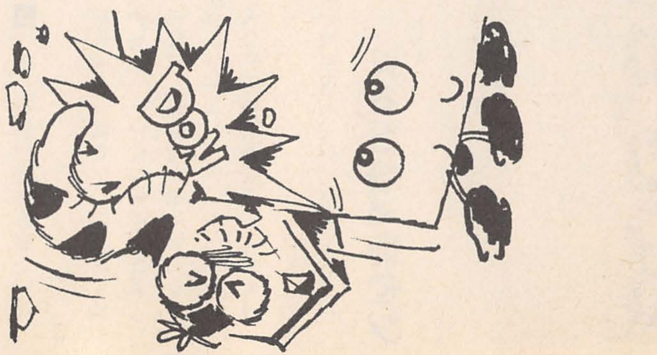


《写真4》Cキーで，終了面から再スタート

★影さん，編さん，どうかこのハガキを載せてください。載せてくれないとＰＣ―6601を買ってもらえなくなるのです。(愛知県名古屋市・後藤利尚12才)……【影：これでどうかな？そのかわりプログラムを投稿するんだぞ！】

BUG　BUGのプログラム・リスト

```
1 REM MADE BYヒカ゛シタ゛
10 CONSOLEC40:GRAPHC,I1,O1:TEMPO7:DIMX1(255),Y1(255),X(3),Y(3)
15 BU$="ロロ~GK~ロロ":C$=STRING$(CHR$(0),8)
20 GOSUB1000:GOSUB1040:GOSUB1080:ME=0:NA=6:SC=0:HE=3
30 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166
40 ME=ME+1:GOSUB1170:GOSUB1025:GOSUB1040:GOSUB1080:GOSUB1110:GOSUB1140:GOSUB119
0:DA=4
45 X1=20:Y1=9:AO=2:S=0:POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,BU$:MUSIC"R9C3EC-G9"
50 REM◆◆◆◆ MEIN ◆◆◆◆◆◆
60 FOR I=0 TO50:NEXT
65 XO=X1:YO=Y1:GETA:IF(A=0)+(A=1)THENA=AO
70 AO=A:ON INT(A/2) GOTO80,90,100,110
80 Y1=Y1+1:GOTO120
90 X1=X1-1:GOTO120
100 X1=X1+1:GOTO120
110 Y1=Y1-1
120 B$=CHARACTER$(X1,Y1)
130 IF B$=" "THEN170
140 IF B$="◆"THENDA=DA-1:MUSIC"AO":SC=SC+10
160 IF(B$="■")+(B$="o")THEN 270
165 CURSOR9,20:PRINTSC
170 X1(S)=X1:Y1(S)=Y1:POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,BU$:POSITIONXO*8,YO*8:PATTERN
-8,C$:CURSORX1,Y1:PRINT"o":IFDA=0THEN210
175 IF B$="*"THEN260
180 IF NA=S THEN200
190 S=S+1:GOTO60
200 FORI=0TOS:CURSORX1(I),Y1(I):PRINT" ":NEXT I:NA=NA+1:IFNA=256THENNA=255
205 S=0:GOTO60
210 FORI=0TOS:CURSORX1(I),Y1(I):PRINT" ":NEXT I:MUSIC"C2DEDEFEFGFGAGABAB+C6"
220 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,C$
230 NA=NA-6:IFNA<=0THENNA=1
240 IF ME=30 THENGOSUB1170:CURSOR16,10:PRINT"GIVE UP":GOTO290
250 HE=HE+1:GOTO40
260 MUSIC"E1":FORI=0TOS:CURSORX1(I),Y1(I):PRINT"■":NEXTI:SC=SC+20:S=0:GOSUB1230
:GOTO60
270 MUSIC"-ECD3":HE=HE-1:CURSOR25,24:PRINTHE;:IFHE=0THEN290
280 FORI=0TOS-1:CURSORX1(I),Y1(I):PRINT" ":NEXTI:POSITIONXO*8,YO*8:PATTERN-8,C$
:FORI=0TO3:CURSORX(I),Y(I):PRINT"◆":NEXTI:DA=4:GOTO45
290 IF SC>=HS THEN HS=SC:GOSUB1030
300 CURSOR4,17:PRINT"PLAY AGAIN (Y/N) CONTINUANCE(C)"
310 GETA$:IFA$=""THEN310
320 IFA$="Y"THENGRAPHC,I1,O1:RESTORE:PRINTCHR$(6):GOTO 20
330 IFA$="N"THEN CONSOLEC40:POKE$952,166:END
340 IF(A$="C")*(HE=0) THEN SC=0:X1=20:Y1=20:HE=3:GOSUB1030:CURSOR3,17:PRINTSTRI
NG$("■",34):CURSOR25,24:PRINTHE;:GOTO280
350 GOTO310
1000 REM◆◆◆◆ GAMEN ◆◆◆◆◆
1010 FORI=0TO3:READX,Y,Z:LINEX,X,X,Y,Z,Y,Z,X,X,X:NEXTI
1020 CURSOR3,20:PRINT"SCORE=";SPACE$(21);"8":CURSOR3,22:PRINT"HI-SCORE=";SPACE$
(16);"4 + 6":CURSOR11,24:PRINT"MEN";SPACE$(16);"2";
1025 CURSOR22,24:PRINT"ノコリ";HE;
1030 CURSOR9,20:PRINTSC;"     ":CURSOR7,24:PRINTME;" ";:CURSOR12,22:PRINTHS:RETU
RN
1040 REM◆◆◆◆ ヨコ■■ ◆◆◆◆◆
1050 READI:IF I=0 THEN RETURN
1070 FORII=1TOI:READX,Y,Z:CURSORX,Y:PRINTSTRING$("■",Z):NEXTII:RETURN
1080 REM◆◆◆◆ タテ■■ ◆◆◆◆◆
1090 READI:IF I=0 THEN RETURN
1100 FORII=1TOI:READX,Y,Z:CURSORX,Y:FORL=1TOZ:PRINT"■";CHR$(1);CHR$(4);:NEXTL,I
I:RETURN
1110 REM◆◆◆◆ ナナメ \\◆◆◆◆◆
1120 READI:IFI=0 THEN RETURN
1130 FORII=1TOI:READX,Y,Z:CURSORX,Y:FORL=1TOZ:PRINT"■";CHR$(1);:NEXTL,II:RETURN
1140 REM◆◆◆◆ ナナメ //◆◆◆◆◆
1150 READI:IFI=0 THEN RETURN
1160 FORII=1TOI:READX,Y,Z:CURSORX,Y:FORL=1TOZ:PRINT"■";CHR$(2);:NEXTL,II:RETURN
1170 REM◆◆◆◆ CLR ◆◆◆◆◆◆
1180 FORY=3TO16:CURSOR3,Y:PRINTSPACE$(34):NEXTY:RETURN
1190 REM◆◆◆◆ DAIA ◆◆◆◆◆◆
1200 FOR I=0 TO3:READX,Y:CURSORX,Y:PRINT"◆":X(I)=X:Y(I)=Y:NEXTI
1210 REM◆◆◆◆ *** ◆◆◆◆◆◆
1230 X=INT(RND(1)*34)+3:Y=INT(RND(1)*14)+3:IF CHARACTER$(X,Y)=" "THENCURSORX,Y:
PRINT"*":RETURN
1240 GOTO1230
2000 REM◆◆◆◆ DATA ◆◆◆◆◆◆
2010 DATA 0,199,319,4,155,315,8,151,311,10,149,309,2,2,2,36,2,17,36,2,2,2,15,37
,2,15
2020 DATA0,0,0,0,5,5,5,14,34,14,34,5 ,0,0,0,0,3,3,3,16,36,16,36,3 ,2,4,4,32,4,6
,32,0,0,0,3,3,17,5,32,15,14,7 ,2,3,12,33,4,14,33,0,0,0,5,5,30,5,3,15,6,16
2030 DATA0,2,15,3,12,25,4,13,0,0,4,4,10,16,20,3,35,15 ,0,2,5,3,13,34,10,7,0,0,4
,3,3,9,36,16,10,10, 3,4,15,25,30,4,6,30,7,6,1,28,4,3,0,0,3,5,10,7,6,16,32,5
2040 DATA3,28,4,10,11,11,20,31,6,2,1,31,3,6,0,0,4,6,7,16,27,5,36,5 ,2,19,11,5,1
9,16,5,2,4,6,8,16,6,8,1,4,5,7,2,10,11,7,19,16,5,27,13,7,6,6,8,32,16
2050 DATA0,0,1,22,3,13,1,4,15,13,3,16,32,15,3,3,36,3 ,2,6,15,29,6,5,27,2,6,3,13
,34,5,11,0,0,4,4,7,3,20,13,36,16 ,0,0,1,5,4,7,1,16,15,10,3,3,10,8,25,9,33,7
2060 DATA1,4,8,32,2,15,4,12,25,4,12,0,0,6,10,5,7,32,4,31,14, 4,4,2,20,20,7,15,1
3,8,9,35,5,2,1,4,9,8,0,1,19,16,13,3,10,23,6,23,15,11,9
2070 DATA2,4,4,33,3,15,33,0,0,0,4,12,35,7,4,3,35,16 ,0,4,19,3,13,21,4,13,23,3,1
3,17,4,13,0,0,8,6,8,14,32,6,32,14, 0,2,15,4,12,25,4,12,2,10,10,6,25,4,6
2080 DATA2,10,9,6,25,15,6,15,10,24,10,16,10,3,3 ,7,9,5,9,9,7,9,9,9,9,9,11,9,25,
5,9,25,9,9,25,14,9,6,9,7,5,13,4,12,17,7,5,25,5,10,29,5,10,33,5,10,1,14,13,3
2090 DATA1,10,15,3,10,16,8,6,34,4,36,16
2100 DATA 8,4,4,16,4,15,16,7,7,12,7,12,12,22,7,11,22,12,11,21,4,15,21,15,15,4,4
,4,12,35,4,12,7,7,6,32,7,6,0,0,3,9,5,9,34,9,36,9
2110 DATA5,19,5,15,10,14,18,29,14,5,12,8,4,25,8,7,4,10,5,10,33,5,10,15,8,5,25,8
,5,0,0,13,9,27,9,28,4,35,3 ,0,0,0,4,3,9,7,8,13,11,18,16,11,31,16,6,12,4,26,4
2120 DATA13,10,26,14 ,0,0,4,10,4,6,5,9,6,30,4,6,25,9,6,4,5,9,6,10,14,6,25,9,6,3
0,14,6,6,7,34,7,12,13,28,13
2130 DATA1,7,11,25,4,7,4,12,16,4,12,24,4,12,32,4,12,0,0,8,15,15,6,25,7,31,15, 2
,16,5,9,16,13,9,2,16,5,9,24,5,9,0,0,18,7,22,7,18,11,22,11
2140 DATA0,6,4,4,12,35,4,12,6,3,4,6,13,4,33,3,4,33,13,4,0,0,3,8,3,11,36,8,36,11
,6,4,4,32,4,15,32,3,7,17,3,12,17,21,7,16,21,12,16,0,0,0,15,3,26,3,15,16,26,16
2150 DATA3,8,4,8,8,15,8,20,15,1,3,8,4,12,15,4,12,26,5,11,1,26,10,6,1,26,10,6,27
,7,29,10,5,9,20,16
2160 DATA3,7,5,26,5,8,30,7,14,26,3,5,7,6,34,7,6,21,5,10,0,0,9,7,32,7,8,13,32,13
,4,3,4,33,3,15,33,5,6,30,5,13,30,1,5,6,8,0,0,4,10,34,16,34,3,28,11
2170 DATA5,7,4,9,7,9,10,7,15,9,25,4,7,25,15,7,3,16,5,10,24,5,10,32,5,10,0,0,16,
4,15,14,32,4,32,15
2180 REM ナカ゛ノ,コウシ゛,カキ,カワムラチャン,モリキ,ヨシカワクン,マツモト,ナイクン,コ゛ミサン,サトチン,オオヒカ゛シ......"
```

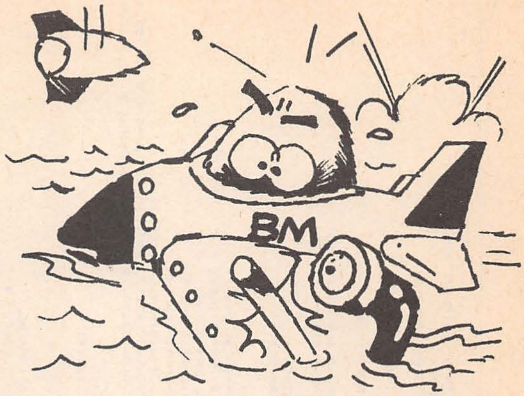


★84年12月号の 138 ページＯＦのＰ６のリストロックの解除の方法は，ＰＯＫＥ＆ＨＦＡ90，５回です。(静岡県富士宮市・**諏訪一彦16才**)……【**影：あー，助かった。今までずっとリストロックされたままだったんだ。**】

MZ-2000/2200(1Z001,G-RAM1)用

アクア星の血戦

今井　博之



ストーリー

200×年，宇宙に進出を始めた地球人類は，銀河の片すみにあるアクア星に魔の手を伸ばした。しかし，戦闘機を主軸とする地球軍は，95%を海におおわれたこの星では，大きな成果を上げることはできず，戦争はドロヌマに入った。

そこで，地球軍はひそかに水上戦車ＰＡＸを開発し，その第１号を試験運転させることになった。だが，その最中，とつじょとして敵の大型爆撃機Ｅタイプが現れ，攻撃を開始したのであった。しかし，海底からは，あらゆる金属をフ食させる恐ろしい気体，スポイル・ガスが浮かび上がってくる。

さて，ＰＡＸの乗組員である君は，このピンチをいかにして切り抜けるか。

遊びかた

敵の攻撃をよけながら，ビームで反撃するという古典的ゲームです。ＰＡＸは①と③のキーで左右に動き，スペース・キーでビームが発射されます。降下中の爆弾や敵戦闘機にビームを命中させると，ポイントが加算され，面クリアの際にもボーナス・ポイントが加えられます。

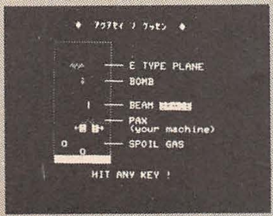
ダメージは，各面の始めは0ですが，スポイル・ガスを浴びると10%，ＰＡＸのはしに爆弾が当たると30%，ビームを発射すると２%，それぞれダメージが増えて，これが100%になると爆発し，ゲーム・オーバーです。直撃を受けたときもゲーム・オーバーです。

ときどき，教字が海底から浮かび上がってきますが，これを取るとその数字がポイントとなります。

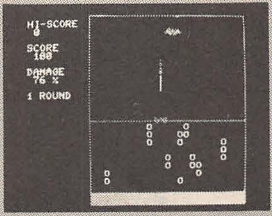
まあ，古典的タイプのゲームですが，面が進んで，6，7面になると少しエキサイトしてくると思います。

CHECKER FLAG

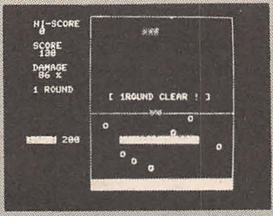
Dr.D：作者は，古典的なゲームといってはいるものの，プログラム中でにくいことをやっとるぞ！500行のミサイルのサブ・ルーチンを注目してほしい。ほとんどは，ミサイル発射後，完全にミサイルが移動するまで，ゲームが一時中断になるが，この場合発射中というＢＣフラグを使って，スムーズに行なってるぞ。参考にすべき点だな。



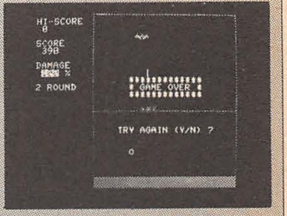
《写真１》タイトル画面。キャラなどの説明



《写真２》ビームで敵を破壊するゲームです



《写真３》Ｅタイプ爆撃機を破壊すると面クリア



《写真４》ダメージが，100%になってしまった

★僕は，デパートで500円札をレシートとまちがえて，ゴミ箱に捨ててしまい，あわててゴミ箱をあさりました。こんなみっともないことをするのは僕だけでしょうか？(神奈川県茅ヶ崎市・コンキッド14才)……【影：まあね！】

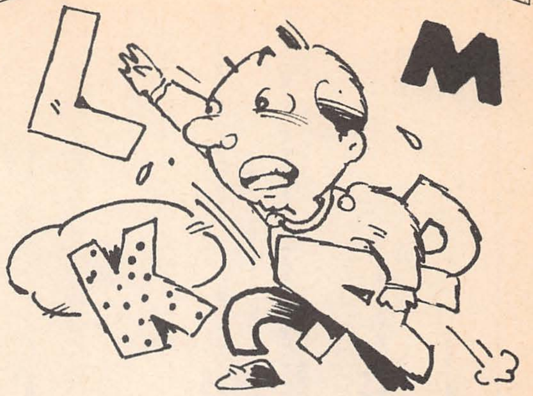
```
10 REM *** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ***
20 CONSOLESO,24,C40,N,GN:GRAPHI1,C,O1:TEMPO7:HS=0
25 GOSUB3000
30 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
50 GOSUB4000
60 CONSOLES14,22:SC=0:BX=22:R=1:BC=0:PX=22:UP=0
70 CURSOR1,1:PRINT"HI-SCORE":PRINT" ":HS:PRINT
75 PRINT" SCORE":PRINT"  0":PRINT
80 PRINT" DAMAGE":PRINT:PRINT
85 PRINT"   ROUND"
90 FORK=184TO196:LINE87,K,288,K:NEXT
92 LINE87,183,87,3,288,3,288,183
94 POSITION88,104:FORK=1TO25:PATTERN-8,WA$:NEXT
96 POSITIONPX*8,104:PATTERN-8,PA$
100 REM *** ROUND ｾｯﾃｲ ***
110 EL=70+R*30:ED=0:DA=0:EX=INT(RND(1)*23)+11:SG=R*.1:TI$="000000"
115 EY=R+1:IFR>9THENR=9
120 PRINTCHR$(6)
130 POSITIONEX*8,EY*8:PATTERN-8,ET$
140 X1=EX+1:Y1=EY+1:POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,BO$
150 BC=0:CURSORPX+1,13:PRINT"|"
160 CURSOR2,8:PRINT"0 % ":CURSOR0,10:PRINTR
200 REM *** E TYPE MOVE ***
205 POSITIONEX*8,EY*8:PATTERN-8,C3$
210 EX=EX+SGN(INT(RND(1)*5)+SGN(PX-EX)-2)-(EX<12)+(EX>32)
240 POSITIONEX*8,EY*8:PATTERN-8,ET$
300 REM *** PAX MOVE ***
310 GETK$
320 IF(K$=" ")*(BC=0)THENX2=PX+1:Y2=13:BC=1:MUSIC"+CO":DD=2:GOSUB2000
330 IFUP=1THEN6000
340 IF(K$="1")*(PX>11)THENPX=PX-1:POSITIONPX*8,104:PATTERN-8,PA$+WA$:IFBC=0THEN
CURSORPX,13:PRINT" | ";
350 IF(K$="3")*(PX<33)THENPX=PX+1:POSITIONPX*8-8,104:PATTERN-8,WA$+PA$:IFBC=0TH
ENCURSORPX,13:PRINT" | ";
360 FORK=PX+2TOPXSTEP-1
365 C$=CHARACTER$(K,14)
370 IFC$="o"THENMUSIC"CODEFGAB":DD=10:GOSUB2000
375 NEXT
380 IFUP=1THEN6000
385 IF(ASC(C$)>48)*(ASC(C$)<52)THENSC=SC+VAL(C$)*100:MUSIC"C3EG+C5G3+C5":CURSOR
1,5:PRINTSC
400 REM *** BOMB DOWN ***
405 IFY1<13THENPOSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,C1$
410 Y1=Y1+1:IFY1>13THENX1=EX+1:Y1=EY+1
420 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,BO$
430 IFY1<>13THEN480
440 POSITIONX1*8,104:PATTERN-8,BA$
450 POSITIONX1*8,104:PATTERN-8,WA$
460 IF(X1<PX)+(X1>PX+2)THEN500
470 FORK=1TO10:POSITIONX1*8,104:PATTERN-8,BA$:MUSIC"+FO":NEXT
472 DD=30-(X1=PX+1)*70:GOSUB2000
474 IFUP=1THEN6000
476 POSITIONPX*8,104:PATTERN-8,PA$:GOTO500
480 IF(X1=X2)*(Y1=Y2)GOSUB2500
500 REM *** BEAM UP ***
510 IFBC=0THEN 600
520 CURSORX2,Y2:PRINT" "::Y2=Y2-1
525 IFY2=<0THENBC=0:X2=PX+1:Y2=13
530 CURSORX2,Y2:PRINT"|";
540 IF(X2=X1)*(Y2=Y1)GOSUB2500
545 IF(Y2=EY)*(X2>=EX)*(X2<=EX+2)GOSUB2600
550 IFED>=ELTHEN5000
600 REM *** SPOIL GAS ***
610 IFSG>RND(1)THENCURSORINT(RND(1)*25)+11,22:PRINT"o";
620 IFVAL(MID$(TI$,4,2))>4THENCURSORINT(RND(1)*25)+11,22:PRINT"o";
630 IFRND(1)<.01THENCURSORINT(VAL(RIGHT$(TI$,1))/10*23)+11,22:PRINTCHR$(48+R-IN
T((R-1)/3)*3);"00";
640 CURSOR0,22:PRINT
650 GOTO200
2000 REM *** GAME OVER ? ***
2010 DA=DA+DD:IFDA<100THENCURSOR1,8:PRINTDA;" %";:GOTO2030
2020 CURSOR2,8:PRINT"100 %";:UP=1
2030 RETURN
2500 REM *** BOMB ﾆ ﾒｲﾁｭｳ ***
2510 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,BA$:MUSIC"+BO"
2520 SC=SC+10:CURSOR1,5:PRINTSC
2530 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,C1$:Y1=14
2540 RETURN
2600 REM *** E TYPE ﾆ ﾒｲﾁｭｳ ***
2610 ED=ED+INT(RND(1)*30)
2620 IFX2=EX+1THENED=ED+INT(RND(1)*70)
2630 FORK=1TOINT(ED/EL*10)+1
2640 POSITIONX2*8,Y2*8:PATTERN-8,BA$:MUSIC"+GO"
2650 POSITIONX2*8,Y2*8:PATTERN-8,C1$:MUSIC"-GO"
2660 NEXT
2670 SC=SC+20:CURSOR1,5:PRINTSC;
2675 POSITIONEX*8,EY*8:PATTERN-8,ET$
2680 RETURN
3000 REM *** PATTERN ﾃｲｷﾞ ***
3010 FORK=1TO24:READA:PA$=PA$+CHR$(A):NEXT
3020 FORK=1TO24:READA:ET$=ET$+CHR$(A):NEXT
3030 FORK=1TO8:READA:BO$=BO$+CHR$(A):NEXT
3040 FORK=1TO8:READA:BA$=BA$+CHR$(A):NEXT
3045 FORK=1TO8:READA:WA$=WA$+CHR$(A):NEXT
3050 C1$=STRING$(CHR$(0),8):C3$=STRING$(CHR$(0),24)
3060 DATA0,0,24,7,8,59,136,7,0,0,40,41,170,199,170,1,0,0,48,192,32,185,34,192
3070 DATA1,4,14,31,123,23,32,0,0,153,90,189,219,231,231,36,128,32,112,248,222,2
32,4,0
3080 DATA60,24,36,60,60,60,24,0
3090 DATA18,73,42,148,111,20,162,41
3095 DATA0,0,0,0,0,85,170,0
3100 RETURN
4000 REM *** DEMO ***
4005 CONSOLES0,24:PRINTCHR$(6):GRAPHC
4010 CURSOR11,2:PRINT"◆  ｱｸｱｾｲ ﾉ ｹｯｾﾝ  ◆"
4020 LINE63,159,63,36,136,36,136,159
4030 CURSOR8,19:PRINTSTRING$(CHR$(30),9)
4040 POSITION80,56:PATTERN-8,ET$:CURSOR16,7:PRINT"—— E TYPE PLANE"
4050 POSITION96,72:PATTERN-8,BO$:CURSOR16,9:PRINT"—— BOMB"
4060 CURSOR13,12:PRINT"|  —— BEAM SPACE"
4070 POSITION64,112:PATTERN-8,WA$+WA$+WA$+WA$+PA$+WA$+WA$:CURSOR16,14:PRINT"——
PAX"
4080 CURSOR11,15:PRINT"←|  |→     (your machine)"
4090 CURSOR9,17:PRINT"o        —— SPOIL GAS"
4100 CURSOR12,18:PRINT"o"
4110 CURSOR14,21:PRINT"HIT ANY KEY !"
4120 GETK$:IFK$=""THEN4120
4130 MUSIC"C3R-C-E-GC5R3-GCEG5R3CEG+C7"
4140 GRAPHC:PRINTCHR$(6):RETURN
5000 REM *** ROUND CLEAR ***
5010 FORK=EXTOEX+2:POSITIONK*8,EY*8:PATTERN-8,BA$:MUSIC"C1EG+C3":NEXT
5015 IFY1<13THENPOSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,C1$
5017 CURSORX2,Y2:PRINT" ";
5020 CURSOR14,11:PRINT"[";R;"ROUND CLEAR ! ]";
5030 CURSOR0,17:PRINT"BONUS";200*R;TAB(16);"CONGRATULATION";
5050 MUSIC"R9RR":FORK=EXTOEX+2:POSITIONK*8,EY*8:PATTERN-8,C1$:MUSIC"+C1GEC3":NE
XT
5060 PRINTCHR$(6):CURSOR14,11:PRINTSPACE$(19)
5065 SC=SC+200*R:CURSOR1,5:PRINTSC
5070 R=R+1:GOTO100
6000 REM *** GAME OVER ***
6010 FORK=PXTOPX+2:POSITIONK*8,104:PATTERN-8,BA$:MUSIC"C1-G-E-G3":NEXT
6020 CURSOR17,9 :PRINT"*************"
6030 CURSOR17,10:PRINT"* GAME OVER *"
6040 CURSOR17,11:PRINT"*************"
6045 MUSIC"R3D6D5D3D7F6E1E6D1D6#C3D9"
6050 CURSOR15,''PRINT"TRY AGAIN (Y/N) ?"
6060 GETK$:IFK...  EN6060
6065 IFC...     C
6070 IFK$="Y"THEN50
6080 GRAPHC:CONSOLES0,24:PRINTCHR$(6):POKE$952,166:DEF KEY(5)=AUTO↵
10000 REM ************************
10010 REM ***   ｱｸｱｾｲ ﾉ ｹｯｾﾝ   ***
10020 REM *** by HIROYUKI IMAI ***
10030 REM ***      S59/9/30    ***
10040 REM ************************
```

★母に，「一日母になってみい」と言われ，そうじ，洗濯，食事のしたく全部させられた。それでもらったお金が1000円。まだまだがんばってパソコンを買うぞ。（徳島県板野郡・**ガンバレ！ナオキ**）……【**影**：ガンバレ！一日ママさん。】

MZ-2000/2200(1Z001,G-RAM1)用

JUMP UP
ジャンプ アップ

ZEN



内　容

ただ，アルファベットを取っていくという，簡単なゲームです。がんばってください。

遊びかた

④と⑥で左右移動，⑦⑧⑨で左，ま上，右にジャンプです。左右に行きすぎると，反対方向から出てきます。ただし，ジャンプでは行けません。

すべてのアルファベットを取ったら，１面クリアとなります。ABC…と順番に取っていくと，ボーナスも増えます。パーフェクトに取ったら，たまに１人増えることもあります。

アウトは，クギ，スライム，モンスタに当たったときです。

改　造

30行のKUの値を大きくすると，クギが多く出ます。

同じくKEの値を大きくすると(26まで)，アルファベットが多く出ます。

CHECKER FLAG

編：なかなか，よくできたゲームですが，アイデアは，よくあるパターンですね。

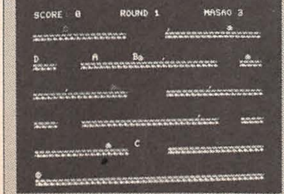
Dr.D：そうでもないぞ。ただ単に，敵をよけながらジャンプして，アルファベットを取っていくんだが，取っていく順番によってボーナスの点数がちがってくるという点などは，工夫されているぞ。

さらに，変数表などもつけ加えてもらうと助かるんだがな！

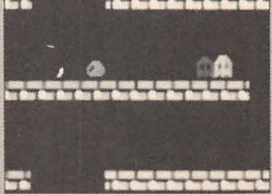
評…きまってるね，影さん♥(つぐ美)



by 森永落ット



《写真１》ジャンプしてアルファベットを取れ



《写真２》左から，クギ，スライム，モンスタ



《写真３》アルファベット順だともっと高得点が



《写真４》おっと，ゲーム・オーバー

★つぐ美さんにクイズII：エレベータに天才と影さんが乗りました。エレベータは上がるか，下がるか？…答は，下がる(差がある)。(北海道札幌市・ディッシュ16才)……【つぐ美：さんがある(差がある)ともいう。これ，わかる？】

JUMP UPのプログラム・リスト

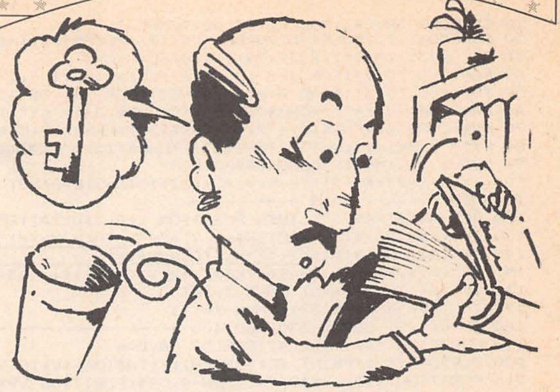
```
10 CLR:CONSOLEC40,S1,24,N,GN:TEMPO7:GRAPHI1,C,D1
20 GOSUB10000:DIMTX(5),TY(5)
30 SC=0:R=1:M=3:T=1:KE=4:KU=5
40 GOSUB 9000:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
50 K=0:K$=""
60 X=0:Y=22:X1=0:Y1=2:FORI=1TO5:TX(I)=INT(RND(1)*40):TY(I)=INT(RND(1)*5)*4+2:NE
XT
70 H1=1:D1=0:JU=0
80 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,M$
90 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,T1$
100 FORI=1TO5:POSITIONTX(I)*8,TY(I)*8:PATTERN-8,T2$:NEXT
120 GETA$:XA=X:YA=Y
130 X=X+(A$="4")-(A$="6")
140 X=X-(X<0)*40+(X>39)*40
150 ONJGOTO220,320
160 J=-(A$="7")-(A$="8")-(A$="9")
170 ONJ+1GOTO190,180
180 JX=(A$="7")-(A$="9"):JY=-1:GOTO150
190 POSITIONXA*8,YA*8:PATTERN-8,C$
200 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,M$
210 GOTO300
215 REM ---------- JUMP
220 X=XA:Y=Y+JY
230 X=X+JX
240 IF(X<0)+(X>39)THENX=XA
250 IFY<0THENY=0:JY=1
260 IF(CHARACTER$(X,Y)=".")*(JY=-1)THENJY=1:Y=YA
270 IF(X=0)+(X=39)THENJX=0
280 IF(CHARACTER$(X+JX,Y+1)=".")*(JY=1)THENJ=0:GOTO190
290 GOTO190
300 IF(CHARACTER$(X,Y+1)=" ")*(J=0)THENJ=2
310 GOTO340
320 X=XA:Y=Y+1:IFCHARACTER$(X,Y+1)="."THENJ=0
330 GOTO190
340 IF CHARACTER$(X,Y)=","THEN8000
345 IF(CHARACTER$(X,Y)<>" ")*(Y>0)THEN1000
350 IF(X=X1)*(Y=Y1)THEN8000
352 REM ---------- TEKI 1
355 XA=X1:YA=Y1
360 IFD1=1THEN430
370 X1=X1+H1
380 H1=H1+((X1=39)-(X1=0))*2:IFY1=22THENIF(X1=0)+(X1=39)THENY1=2
390 D1=-(CHARACTER$(X1,Y1+1)=" ")
400 POSITIONXA*8,YA*8:PATTERN-8,C$
410 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,T1$
420 GOTO470
430 Y1=Y1+1
440 IFCHARACTER$(X1,Y1+1)<>"."THEN400
450 H1=(X=<X1)-(X>X1):D1=0
460 GOTO400
470 IF(X=X1)*(Y=Y1)THEN8000
480 REM ---------- TEKI 2
490 Q=INT(RND(1)*5)+1
500 POSITION TX(Q)*8,TY(Q)*8:PATTERN-8,C$
510 TX(Q)=TX(Q)+(X<TX(Q))-(X>TX(Q))
520 POSITION TX(Q)*8,TY(Q)*8:PATTERN-8,T2$
530 IFTY(Q)=22THENIFRND(1)>.5THENIFY<22THENPOSITIONTX(Q)*8,TY(Q)*8:PATTERN-8,C$
:TY(Q)=2:TX(Q)=0:IFRND(1)>.5THENTX(Q)=38:POSITIONTX(Q)*8,TY(Q)*8:PATTERN-8,T2$
537 IFCHARACTER$(TX(Q),TY(Q)+1)="."THEN570
540 POSITION TX(Q)*8,TY(Q)*8:PATTERN-8,C$
550 TY(Q)=TY(Q)+4
560 POSITION TX(Q)*8,TY(Q)*8:PATTERN-8,T2$
570 FORI=1TO5
580 IFX<>TX(I)THENNEXT:GOTO120
590 IFY<>TY(I)THENNEXT:GOTO120
600 GOTO8000
1000 REM ---------- トッタ!!
1010 K$=K$+CHARACTER$(X,Y)
1020 CURSORX,Y:PRINT" "
1030 MUSIC"+E0":SC=SC+50:CURSOR6,0:PRINTSC
1040 K=K+1:IFK=KETHEN2000
1050 GOTO350
2000 REM ---------- メン クリヤー!!
2010 FORI=1TO2:MUSIC"+C0+D+ER+D+E+FR+G+F+E+G0":NEXTI
2020 KE=KE+3:IFKE=>27THENKU=KU+10:KE=4
2030 FORI=1TO3000:NEXT
2040 PRINTCHR$(6):GRAPHC
2050 CURSOR10,10:PRINTK$
2060 BO=0:PE=0:CURSOR10,12:PRINTSTRING$("o",K)
2070 FORI=1TOK:IFCHR$(I+64)=MID$(K$,I,1)THENBO=BO+100:CURSOR9+I,12:PRINT"●"
2080 NEXTI:FORI=1TO2000:NEXT
2090 IFBO=K*100THENBO=10000:CURSOR10,14:PRINT"Perfect!!":PE=1
2100 CURSOR10,16:PRINT"BONUS=";STR$(BO)
2105 IFPE=1THENIFRND(1)<.3THENCURSOR16,16:PRINT"        ":POSITION16*8,16*8:PATTER
N-8,M$:M=M+1:CURSOR35,0:PRINTM:GOTO2130
2110 SC=SC+BO
2120 CURSOR6,0:PRINTSC
2130 FORI=1TO3000:NEXT
2140 R=R+1:T=T+1:IFT=4THENT=3
2150 GOSUB9000
2160 GOTO50
8000 REM ---------- アウト
8010 FORI=1TO10
8020 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,M$
8030 MUSIC"C3"
8040 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,"<~ガロスガ~<"
8050 MUSIC"-G3"
8060 NEXT:M=M-1:IFM<0THENGOTO8500
8070 CURSOR 35,0:PRINTM
8080 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,C$
8090 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,C$
8100 FORI=1TO5:POSITIONTX(I)*8,TY(I)*8:PATTERN-8,C$:NEXT
8110 GOTO60
8500 REM ---------- GAME OVER
8510 CURSOR15,9:PRINT"GAME OVER"
8520 CURSOR13,13:PRINT"HIT [illegible] KEY"
8530 GETA$
8540 IFA$=" "THEN30
8550 IFA$="N"THENPOKE$952,166:END
8560 GOTO8530
9000 REM ---------- ガメンセッテイ
9010 PRINTCHR$(6):GRAPHC:FORI=0TO22:PRINTSPACE$(40);:NEXTI
9020 CURSOR0,0:PRINT"SCORE:";SC;TAB(15);"ROUND";R;TAB(30);"MASAO";M
9030 FORI=3TO23STEP4:FORJ=0TO39
9040 POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-8,W$
9050 NEXTJ:CURSOR0,I:PRINTSTRING$(".",40);:CURSOR0,I-1:NEXTI
9060 FORJ=3TO19STEP8:CURSOR16,J:PRINT"        ":FORI=16TO22:POSITIONI*8,J*8:PATT
ERN-8,C$:NEXTI,J
9070 FORJ=7TO15STEP8:CURSOR4,J:PRINT"      ":CURSOR32,J:PRINT"      ":FORI=4TO7:POS
ITIONI*8,J*8:PATTERN-8,C$:POSITION(I+28)*8,J*8:PATTERN-8,C$:NEXTI,J
9080 FORI=1TOKU
9090 BY=INT(RND(1)*5)*4+2:BX=INT(RND(1)*40):IF(CHARACTER$(BX,BY)=" ")*(CHARACTE
R$(BX,BY+1)=".")THENCURSORBX,BY:PRINT",":NEXT:GOTO9110
9100 GOTO9090
9110 FORI=1TOKE
9120 FX=INT(RND(1)*40):FY=INT(RND(1)*5)*4+2
9130 IFCHARACTER$(FX,FY)<>" "THEN9120
9140 CURSORFX,FY:PRINTCHR$(64+I)
9150 NEXT
9160 RETURN
10000 REM ----------- キャラクターセッテイ
10010 M$="<~ガロロガ~<":T1$="<~ガロロガガロ":T2$=CHR$(0)+CHR$(0)+"<~°ソガ~"
10020 W$=CHR$(0)+"[illegible]"+CHR$(0)+"°°°"
10030 C$=STRING$(CHR$(0),8)
10040 RETURN
```

★40円で買ったハガキに,40円切手をはってしまった僕の友達。まるで影さんだー！(兵庫県神戸市・X1ユーザー14才)……【編:スタンプの押されていない切手をはがして使うのが影さんです。影:せつやく！一同:仕事も？】

MZ-2200(1Z002)用

ガンバレ!オジサン

片岡　誠



はじめに

はっきりいって，あまりおもしろくなくアイデアもとぼしいですが，画面はきれいだと思います。十分，楽しんでください。

内　　容

おじさんが，家からはしごを使って，インベーダをよけながらカギを見つけ出す。そして金庫まで行き，書類を持って家に帰るというゲームです。

遊びかた＆操作

4682でおじさんを動かします。カギを拾うと，おじさんが緑色に変色し，書類を手に入れると，赤色に変色します。カギを拾ってから30秒以上たつとカギが金庫と合わなくなるので，また新しいカギを探してください。

カギを拾い直すことを3回するか，インベーダに4回つかまるとゲーム・オーバーです。

★

CHECKER FLAG

編：わー，きれいな画面ですね。カラー・ベーシックなら，やはりこれくらいの画面ができて当然ですね。

Dr.D：うむ，そうじゃな。最近は，せっかくのカラー・ベーシックの機能を十分に使っていないものが，増えてるみたいたぞ。

カラー・ベーシックは，標準の1Z001の機能にカラー・コントロールの各種コマンド，ステートメントが追加されたグラフィック重視のBASICだからな。マニュアルをよく勉強して，がんばってほしいものだな。

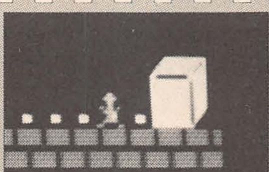


by はるちゃん

評…編集長も影さんと同じ性格だった（つぐ美）



《写真1》インベーダに注意してカギを拾え!



《写真3》カギを拾ったら金庫の書類を盗め!



《写真3》無事に書類を家まで持ち帰ったぞ!



《写真4》ゲーム・オーバー。ハイ・スコアだ!

★コンコン!すいませんけど，私の影と編集部の影と，とりかえませんか?(私の影は，あまり働いてくれません)お願いします。(埼玉県東松山市・小沢　晋12才)……【編：こっちの影さんだって，ほら!影：ググググ～～。】

ガンバレ！オジサンのプログラム・リスト

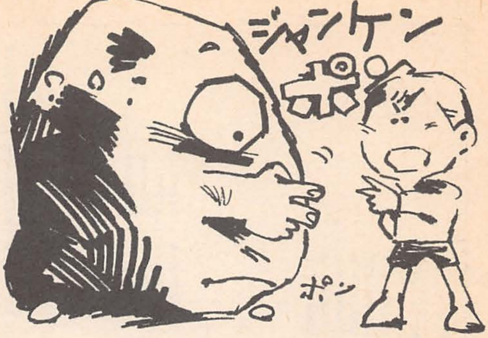
```
10 CONSOLE GN,C40:COLOR@,07,WO:TEMPO 7
20 POKE3863,13:POKE$952,0:DEF KEY(7)=POKE$952,166¬
30 DIM A(31),B(15),A(39,24):HI=0:SC=0:L=3
40 FOR I=0 TO 24:FOR J=0 TO 39:A(J,I)=0:NEXT J,I
50 FOR I=0 TO 31:READ A:A(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 15:READ A:B(I)=A:NEXT
60 DA$=CHR$(24)+"<"+CHR$(24)+"Z<"+CHR$(24)+"<テ":TE$="$B~十ㇵ~$テ"
70 MO$=CHR$(0)+CHR$(0)+"メ)("+CHR$(24)+CHR$(0):CA$=STRING$(CHR$(0),8)
80 KI$="ㇵㇵㇵㇵㇵㇵㇵㇵㇵㇵ‖¬?"+CHR$(31)+CHR$(15)+"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"+CHR$(31)+"▮▮▮ㇵ"
90 GOSUB 610:MUSIC"G6ABAGABAGGGG8"
100 X=24:Y=23:XX=31:YY=5:VV=26:ZZ=17:D=3:E=0:GOTO 290
110 REM ------- MAIN ----------
120 GET A$:IF A$<>"" THEN POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,CA$   ← キー入力がないとき，オジサンを消さない
130 IF (A$="8")*(CHARACTER$(X,Y)="-") THEN Y=Y-1           ← はしごがあるので登れる
140 IF (A$="2")*(A(X,Y+1)=5) THEN Y=Y+1                     ← はしごがあるので降りれる
150 IF (A(X,Y)=5)*(CHARACTER$(X+2,Y)<>".")*(Y<23) GOTO 180
160 IF (A$="4")*(X>2) THEN X=X-1
170 IF (A$="6")*(X<37) THEN X=X+1
180 ON A(X,Y) GOSUB 330,360,400   ← 金庫に着いた，家に着いた，カギを拾った
                                  (120～180: オジサンの移動)
190 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[D] -8,DA$
200 CURSOR 14,1:PRINT SC;TAB(28);E;TAB(36);L:IF Y>17 THEN 120
210 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN-8,CA$:POSITION VV*8,ZZ*8:PATTERN-8,CA$
220 IF D=4 THEN IF TI$>"000030" THEN 430
230 IF (X=XX)*(Y=YY)+(X=VV)*(Y=ZZ) THEN 460   ← オジサンがオバケにつかまった
240 F=SGN(Y-YY):F1=SGN(Y-ZZ)
250 IF A(XX,YY+F)=5 THEN YY=YY+F:IF CHARACTER$(XX+2,YY)<>"." THEN 270
260 G=SGN(X-XX):H=SGN(INT(RND(1)*20-4)):AA=XX+G*H:IF (AA>1)*(AA<37) THEN XX=AA
                                  (250～260: 水色のオバケの移動)
270 IF A(VV,ZZ+F1)=5 THEN ZZ=ZZ+F1:IF CHARACTER$(VV+2,ZZ)<>"." THEN 290
280 J=SGN(X-VV):K=SGN(INT(RND(1)*20-9)):BB=VV+J*K:IF (BB>1)*(BB<37) THEN VV=BB
                                  (270～280: 黄色のオバケの移動)
290 POSITION VV*8,ZZ*8:PATTERN[6]-8,TE$   ← 黄色のオバケの表示
300 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN[5]-8,TE$   ← 水色のオバケの表示
310 GOTO 120
320 REM --------- キンコ ニ トウタツ ------------
330 X=X-1:IF D<>4 THEN RETURN
340 D=2:SC=SC+200:MUSIC "FEDC": RETURN
350 REM ------- イエ ニ ツイタ ----------
360 X=X-1:IF D<>2 THEN RETURN
370 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN-8,CA$:POSITION VV*8,ZZ*8:PATTERN-8,CA$
380 MUSIC "F7F5FF8F5GFGF7F5F9":GOSUB 840:SC=SC+500:GOTO 100
390 REM -------- カギ ヘ 1 ----------
400 TI$="000000":D=4:SC=SC+100:A(C,B)=0:MUSIC "BA"
410 RETURN
                                  (390～410: カギを拾ったときの処理)
420 REM -------- カギ ヘ 2 ----------
430 D=3:E=E+1:IF E=3 THEN FOR I=36 TO 150:POKE$3866,I:USR(3860):NEXT:POSITION X
*8,Y*8:PATTERN-8,CA$:GOTO 500
440 MUSIC"C":GOSUB 840:GOTO 120
                                  (430～440: カギを拾って時間切れになったときの処理)
450 REM --------- ヤラレタ --------------
460 FOR I=36 TO 150:POKE3866,I:USR(3860):NEXT
470 A(C,B)=0:GOSUB 840:D=3:L=L-1:IF L=-1 THEN 500
480 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN-8,CA$:POSITION VV*8,ZZ*8:PATTERN-8,CA$:GOTO 100
490 REM -------- GAME OVER -----------
500 PRINT CHR$(6):MUSIC "EDFEDC-BC7":IF HI<SC THEN HI=SC
510 CURSOR 5,4:PRINT"*****-G-E-M-E--O-V-E-R-*****"
520 CURSOR 2,8:PRINT"*****-Y-O-U-R--S-C-O-R-E-";SC;"-*****"
530 CURSOR 2,12:PRINT"*****-H-I-G-H--S-C-O-R-E-";HI;"-*****"
540 CURSOR 0,20:PRINT"♠♥♦♣ モ ウ イ チ ド  シ ロ ? [ Yes/No ] ♣♦♥♠"
550 GET A$:IF A$="Y" THEN PRINT CHR$(6):SC=0:L=3:GOSUB 700:GOTO 100
560 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6):GRAPH C7:POKE$952,166:END
570 GOTO 550
600 REM -------- GAMEN 1 ----------
610 BOX[6] 0,192,319,199,F
620 FOR Y=192 TO 199:FOR X=0 TO 319 STEP 3:SET[1]X,Y:SET[2]X+1,Y:NEXT X,Y
                                  (610～620: 地面の表示)
630 FOR I=0TO15 STEP2:LINE[2] A(I)+200,A(I+1)+168,A(I+2)+200,A(I+3)+168:NEXT
640 PAINT[2]220,173,2
650 FOR I=18TO29 STEP2:LINE[7] A(I)+200,A(I+1)+168,A(I+2)+200,A(I+3)+168:NEXT
660 PAINT[7]215,188,7
670 BOX[0]227,183,240,187,F5:BLINE[7]208,192,208,182,218,182,218,192
                                  (630～670: 家の表示)
680 POSITION 296,47:PATTERN[5]16,KI$:SET[2]298,43:M=7:N=0   ← 金庫の表示
690 REM -------- GAMEN 2 ----------
700 FOR I=48 TO 144 STEP 32:BOX[2]6,I,315,I+8,F
710 LINE[0]6,I+4,316,I+4:CURSOR 2,I/8-1:PRINT STRING$(".",36)
720 FOR J=16 TO 312 STEP 8:LINE[0]J,I,J,I+3:LINE[0]J-4,I+5,J-4,I+8
730 NEXT J,I:A=0.2
                                  (700～730: ブロックの表示)
740 FOR I=0 TO 15 STEP 2:A(B(I)+1,B(I+1)-1)=5:A=A+0.1:A1=INT(A)
750 BOX[0] B(I)*8+2,B(I+1)*8,B(I)*8+20,B(I+1)*8+8,F
760 FOR J=0 TO 3+A1+A1:CURSOR B(I),B(I+1)+J:PRINT"├┤";:A(B(I)+1,B(I+1)+J)=5
770 NEXT J,I
                                  (740～770: はしごの表示)
780 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 312 STEP 8:POSITION J,M:PATTERN[6] 8,MO$:NEXT
790 POSITION N,15:PATTERN[6] 8,MO$:M=23:N=311:NEXT
800 PAINT[2] 220,173,2
810 CURSOR 1,1:PRINT" YOUR-SCORE=";SC
820 CURSOR 24,1:PRINT"カギ=";E;"  ";"アナタ=";L
                                  (780～820: スコア・ボードの表示)
830 REM ---------- GAMEN 3 ----------
840 B=INT(RND(1)*4):C=INT(RND(1)*35):B=B*4+5
850 IF (CHARACTER$(C,B)<>".")*(A(C,B)=5) THEN 840
860 A(37,5)=1:A(25,23)=2:A(C,B)=3:RETURN
                                  (840～860: 乱数によってカギの位置を定めている)
1000 REM -------- DATA --------
1100 DATA 10,0,0,9,11,0,0,10,11,0,37,0,49,10,23,10,11,0,4,8,11,1,24,11,46,11,46
,24,4,24,4,8   ← 家の表示のX，Y座標
1200 DATA 2,6,15,6,9,10,22,10,2,14,18,14,32,14,7,18   ← はしごの表示のX，Y座標
```


★ベーマガは，とってもすばらしく，おもしろい!!月刊なんてもったいない。週刊，いや日刊ぐらいにしてほしい。(兵庫県城崎郡・藤原久彦12才)……【一同：とんでもない。編集長：それなら，ビルの屋上からとんでみるか？】

PASOPIA T/5/(7)用

移植版 ロッカー ROCKER

山崎　宏文



遊びかた

これは，ベーマが84年10月号のFM－7用「ROCKER」の移植版です。

8246で人間を動かし，岩をどかして，家まで荷物を運ぶという，パズル的ゲームです。しかし，岩をどかすには，ルールがあります。岩を動かす方向に，壁や家，荷物があった場合は，動かそうとしている岩のマークと移動方向にある岩のマークとで，じゃんけんをして（G＝グー，C＝チョキ，P＝パー），勝った場合に，移動方向にある岩をつぶして岩を動かすことができるのです。

このようにして，うまく岩をつぶしていって，荷物を家まで運ぶと，1面クリアです。なお，HOMEキーを押すことにより，その画面を初期にもどすことができます。

改造のアドバイス

画面を倍の大きさに広げた場合，ゲームがむずかしくなりすぎるため，このように画面中央をあけたのです。

画面を倍にしたい場合は，

① 1360　DIM　MA(22, 11), NU$(4, 11)

② 1460　FOR　I=0　TO　22

③ 2280行からのDATA群は1行に22個のデータを入れる。データの1は壁，2はグーの岩，3がチョキの岩，4がパーの岩，5が荷物，6が家，7が人間，0が空白となっています。

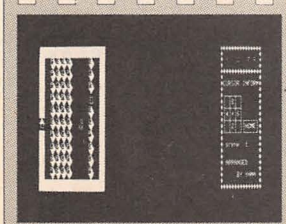
作成後記

ともかく，悪いところも良いところもそのまま移植しました。これなら簡単に，他にも移植ができますから，試してみてはどうですか？

パソピアのユーザーさん。Colorが少なくてごめんなさい。

CHECKER FLAG

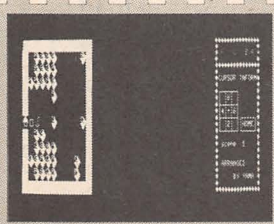
Dr.D：確かに，パソピアではカラー表示がなかなか，うまくいかないが，そのときは，キャラクタのGET@，PUT@を使ってみてはどうだろうか。そうすれば，一つ一つの画面情報がわかるだろう。もっと，カラフルなゲームにしてみては，どうかな？



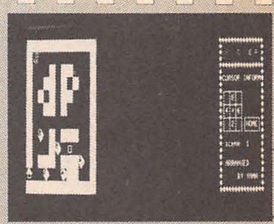
《写真1》さあスタート。なかなかむずかしいぞ



《写真2》CはPに勝てるぞ。うまく岩をつぶせ



《写真3》やった！荷物を家まで運べました



《写真4》これは，2面目の画面。岩が少ない！

★ガバゲドぶぅオーガでぐげわしドゲずヒデビー…。右から読んでも左から読んでもわからない言葉でした。(神奈川県相模原市・伊藤14才)…【影：こういうわけのわからないことは，どうも。編：先頭に立ってるみたいですが…。】

```
1000 REM ====================================================
1010 REM =====                                          =====
1020 REM =====  AUTHOR. YAMAZAKI,HIROFUMI  1985. 1.18.  =====
1030 REM =====                                          =====
1040 REM ====================================================
1050 WIDTH 80:SCREEN 1:COLOR 7,0:CLS
1060 '
1070 ME=0
1080 LOCATE 66,2:PRINT CHR$(&HF9);"R":LOCATE 68,2:PRINT CHR$(&HFA);"O"
1090 LOCATE 70,2:PRINT CHR$(&HFB);"C":LOCATE 72,2:PRINT CHR$(&HFC);"K"
1100 LOCATE 74,2:PRINT CHR$(&HFD);"E":LOCATE 76,2:PRINT CHR$(&HFE);"R"
1110 COLOR 7
1120     LOCATE 65,0 :PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆";:REM ◆ ∩ 15 コ  GRAPH + 3
1130     LOCATE 65,23:PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆";:REM ◆ ∩ 15 コ  GRAPH + 3
1140     LOCATE 65,4 :PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆";:REM ◆ ∩ 15 コ  GRAPH + 3
1150     FOR I=0 TO 23
1160     LOCATE 65,I:PRINT "◆";:REM GRAPH + 3
1170     LOCATE 79,I:PRINT "◆";:REM GRAPH + 3
1180     NEXT I
1190
1200     LOCATE 66,6 :PRINT "CURSOR INFORM";
1210     LOCATE 66,8 :PRINT " ┌─┬─┐          ";
1220     LOCATE 66,9 :PRINT "│ │8│ │          ";
1230     LOCATE 66,10:PRINT "├─┼─┤          ";
1240     LOCATE 66,11:PRINT "│4│+│6│          ";
1250     LOCATE 66,12:PRINT "├─┼─┤ ┌────┐";
1260     LOCATE 66,13:PRINT "│ │2│ │ │HOME│";
1270     LOCATE 66,14:PRINT "└─┴─┘ └────┘";
1280     LOCATE 66,19:PRINT " ARRANGED     ";
1290     LOCATE 66,21:PRINT "      BY YAMA ";
1300     LOCATE 66,16:PRINT " scene        ";
1310 REM
1320    LOCATE 73,16:PRINT USING "##";ME+1
1330 REM
1340 REM GAME SCREEN WRITE SUBROUTINE
1350 REM
1360 DIM MA(11,11),NU$(4,11)
1370 RESTORE 2280              :REM DATA-READ START
1380 FOR I=0 TO 11
1390  FOR J=0 TO 4             :REM I; DATA-ELEMENT
1400   READ NU$(J,I)           :REM J; SCENE NUMBER
1410  NEXT J
1420 NEXT I
1430 FOR I=32 TO 35:FOR J=16 TO 22:LOCATE I,J:PRINT " ";:NEXT J,I
1440 FOR I=0  TO 23:FOR J=0  TO 23:LOCATE I,J:PRINT " ";:NEXT J,I
1450 '
1460 FOR I=0 TO 11
1470  FOR J=0 TO 11
1480   MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1))
1490   IX=I*2:IY=J*2
1500   ON MA(I,J) GOSUB 1660,1700,1720,1740,1790,1810,1840
1510  NEXT J
1520 NEXT I
1530 '
1540 GOTO 1880
1550 '
1560 '  CHARACTOR SUBROUTINE
1570 '
1580 LOCATE X,Y       :PRINT " o";
1590 LOCATE X,Y+1     :PRINT "└X";:RETURN
1600 LOCATE X,Y       :PRINT "o ";
1610 LOCATE X,Y+1     :PRINT "X┘";:RETURN
1620 LOCATE X,Y       :PRINT " o";
1630 LOCATE X,Y+1     :PRINT "/X";:RETURN
1640 LOCATE X,Y       :PRINT "o/";
1650 LOCATE X,Y+1     :PRINT "X ";:RETURN
1660 LOCATE IX  ,IY   :PRINT "■";           :REM GRAPH + ,
1670 LOCATE IX+1,IY   :PRINT "■";           :REM GRAPH + ,
1680 LOCATE IX  ,IY+1:PRINT "■";            :REM GRAPH + ,
1690 LOCATE IX+1,IY+1:PRINT "■"; :RETURN :REM GRAPH + ,
1700 REM
1710    LOCATE IX,IY:PRINT "G";:GOSUB 1770:RETURN
1720 REM
1730    LOCATE IX,IY:PRINT "C";:GOSUB 1770:RETURN
1740 REM
1750    LOCATE IX,IY:PRINT "P";:GOSUB 1770:RETURN
1760 REM
1770    LOCATE IX+1,IY:PRINT "◣";             :REM GRAPH + 7
1780    LOCATE IX,IY+1:PRINT "▼";:RETURN      :REM GRAPH + T ・ Y
1790    LOCATE IX,IY  :PRINT "┌┐";             :REM GRAPH + 0 ・ ^
1800    LOCATE IX,IY+1:PRINT "└┘";:RETURN     :REM GRAPH + L ・ :
1810    LOCATE IX,IY  :PRINT "▲";             :REM GRAPH + 6 ・ 7
1820    LOCATE IX,IY+1:PRINT "└┘";:RETURN     :REM GRAPH + L ・ :
1830 '
1840 X=IX:Y=IY:GOSUB 1580:RETURN
1850 '
1860 '  KEY ACCEPT SUBROUTINE
1870 '
1880 K$=INKEY$
1890 '
1900 IF K$=CHR$(&HB) THEN GOTO 1440
1910 IF K$="4"     THEN MU=1 : SX=X-2 : SY=Y   : SX2=X-4 : SY2=Y
1920 IF K$="6"     THEN MU=2 : SX=X+2 : SY=Y   : SX2=X+4 : SY2=Y
1930 IF K$="2"     THEN MU=3 : SX=X   : SY=Y+2 : SX2=X   : SY2=Y+4
1940 IF K$="8"     THEN MU=4 : SX=X   : SY=Y-2 : SX2=X   : SY2=Y-4
1950 '
1960 '  MAIN ROUTINE
1970 '
1980 IF SX2<0 THEN SX2=0
1990 IF SY2<0 THEN SY2=0
2000 CH=SCREEN(SX,SY) : CH2=SCREEN(SX2,SY2)
2010 IF CH=&H87 OR CH=&HE4 THEN GOTO 1880
2020 IF CH=&H47 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H43 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB 1700:GOSUB
 2070:GOTO 1880 ELSE GOTO 1880
2030 IF CH=&H43 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H50 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB 1720:GOSUB
 2070:GOTO 1880 ELSE GOTO 1880
2040 IF CH=&H50 THEN IF CH2=&H20 OR CH2=&H47 THEN IX=SX2:IY=SY2:GOSUB 1740:GOSUB
 2070:GOTO 1880 ELSE GOTO 1880
2050 IF CH=&H98 THEN IF CH2=&HE4 THEN GOTO 2100 ELSE IF CH2=&H20 THEN IX=SX2:IY=
SY2:GOSUB 1790 ELSE GOTO 1880
2060 GOSUB 2070:GOTO 1880
2070 LOCATE X,Y  :PRINT " ":LOCATE X+1,Y  :PRINT " "
2080 LOCATE X,Y+1:PRINT " ":LOCATE X+1,Y+1:PRINT " "
2090 X=SX:Y=SY:ON MU GOSUB 1580,1600,1620,1640:RETURN
2100 '
2110 '  NICE CLEAR !!
2120 '
2130 FOR I=1 TO 5
2140    FOR J=1 TO 82 STEP  1:SOUND J,1:NEXT J
2150    FOR J=82 TO 1 STEP -1:SOUND J,1:NEXT J
2160 NEXT I
2170 ME=ME+1:IF ME<>5 THEN GOTO 1430
2180 '
2190 WIDTH 36:CLS
2200 LOCATE 8,5:PRINT "WANT TO REPLAY (Y/N)"
2210 S$=INKEY$
2220 IF S$="Y" OR S$="y" THEN CLEAR:GOTO 1000
2230 IF S$="N" OR S$="n" THEN CLS:PRINT "BYE...":END
2240 GOTO 2210
2250 REM
2260 REM   FIELD DATA SUBROUTINE     ﾏﾁｶﾞｲ ﾉ ﾅｲﾖｳ ｼｯｶﾘ ﾄ ｲﾚﾃ ﾈ 。
2270 REM
2280 DATA 111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
2290 DATA 104222000201,100007000001,123001670001,100000000001,100001000061
2300 DATA 104234000301,100010110001,145001100001,101011110101,101103001111
2310 DATA 104342000401,100110101001,143210010001,100000500001,100102001111
2320 DATA 104242000501,101010110001,100010010001,101011110101,113112110001
2330 DATA 102342000201,100110100001,120100001001,101016010101,100000000041
2340 DATA 602323070301,100000000001,100100004001,101010210101,100000000031
2350 DATA 104234000401,103010111001,110100001001,101014310101,111111111021
2360 DATA 103234000201,100013050001,100100001101,100007000001,100004000011
2370 DATA 102434000301,101110111401,100000001101,101123421101,101315121211
2380 DATA 104234000401,600200411001,100000000001,100034340001,100007000011
2390 DATA 111111111111.111111111111.111111111111,111111111111,111111111111
```

★ミスターPCがでたっていうことは、ミスPCもでるんですか？（愛知県半田市・**久富健晴12才**）……【**影**：そして、初期のPC－6001をミセスPCなんていってね。**つぐ美**：なんで私の顔を見るのよ。私はまだまだミスです。】

PASOPIA 7用

MACKY 2

マッキー

諸星　旦



PASOPIA7ユーザーのみなさん，おひさしぶり！マッキーこと伊東真紀でーす♥。えーと，私は今度お花畑のアルバイトをすることにしたの。だけど，大きな“ばぐ”くんがお花を食べちゃうの。私，虫はきらいなのよね。だけど，がんばらなくちゃ！

遊びかた

簡単に言っちゃうと，魔法のスティックで“ばぐ”くんをやっつけて，植木ばちを守り，植木に規定数の実がなれば1面クリアとなります。ところが，スティックは左向きにしかないし，“ばぐ”くんは私も食べちゃおうとしているの。わーん，虫なんかきらいだー!!

“ばぐ”くんにつかまったり，植木ばちがなくなっちゃったら，1ミスになり，3ミスでゲーム・オーバーになっちゃいます。それと，スティックを使うとパワーが減るので，気をつけてね！なくなっちゃうとミスになるので，お花や実を魔法してください（わー，へんな日本語だ～）。パワーがそれぞれ1，5ずつ増えます。これは秘密なんだけど，どれかの植木ばち，もしくは植木ばちがあったところでスティックを使うと…？？？　お楽しみにね！

また，操作キーは例のごとく，8246で上下左右移動，スペース・キーで魔法のスティックです。

プログラムについて

このゲームは，使われもせずに眠っていたかわいそうなキャラクタたちのために作ったので，多少ゲーム性に欠けてるし，ごちゃごちゃになってしまいまいした。

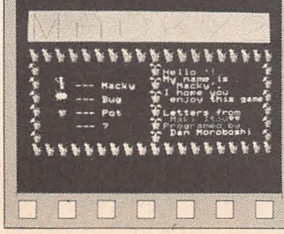
Play文を使っていないのは，遅くなるからです。私はスピードを優先したけど，遅くなってもいいという人は，ご自由に変えてください。フルBASICのありふれたようなゲームですが，キャラクタなど思いっきり楽しめると思います。それじゃ，バイバーイ♥♥

CHECKER FLAG

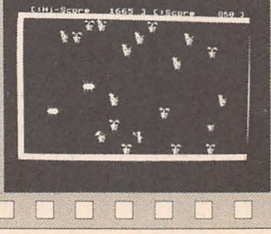
編：キレイなキャラクタの出てくるゲームは見ていても楽しいですけど，グラフィックのDATAが多くなってしまうんですよねー。

Dr.D：データを圧縮する方法など，あるのだが，せめて16進数で，データを作ってほしかったな。そのほうがデータの数も少なくなるしな。

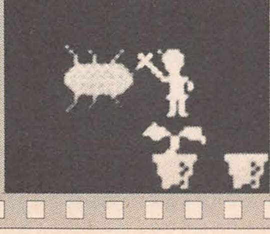
影：ということです。ハイ。



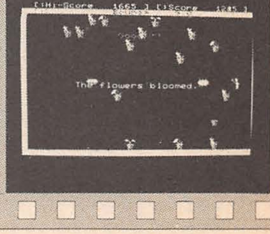
《写真1》タイトル画面。きれいですねー



《写真2》規定数の植木に花を咲かせます



《写真3》バグ虫を魔法のスティックで退治！



《写真4》やった！お花がきれいに咲きました

★パソコンであったらこわいもの……やわらかいキー・ボード。こわ～。（群馬県邑楽町・大塚秀樹14才）……【影：とんとんとん！編：何やってるんですか？影：ためしに，コンニャクでキーボード作ってんの。一同：ア然！】

MACKY 2のプログラム・リスト

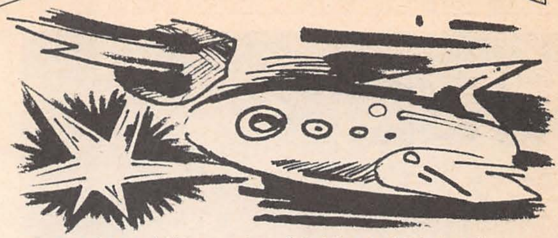
```
10 CLS:WIDTH 40:SCREEN 2:KEY OFF:CONSOLE 0,25:DEFINT A-Z
20 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RANDOMIZE TIME/5
30 DIM M1(49),M2(25),M3(25),TS(65),A(33),A1(33),A2(33),A3(33),MU(65),L(65)
40 DIM L1(6),ST(19,11),X(30),Y(30),X1(4),Y1(4):COLOR=(3,3,6):GOSUB 820
50 GOSUB 1030:SC=0:MEN=1:MA=3
60 COLOR 7:CLS:PRINT USING"  [:Hi-Score ###### ] [:Score ###### ]";HS;SC
70 LINE(0,8)-(319,199),3,BF:LINE(8,16)-(311,191),0,BF:COLOR 2
80 PRINT"  [:Power"SPC(28)"]";:PO=25:GOSUB 490:LOCATE 2,24:FOR I=0 TO 30
100 X(I)=INT(RND*15)+3:Y(I)=INT(RND*11)+1:IF ST(X(I),Y(I))=1 THEN 100
110 ST(X(I),Y(I))=1:GOSUB 430:NEXT
120 M=1:X=37:Y=2:ST=31:FU=5*MEN:PUT(X*8,Y*8),M1:FOR I=1 TO 2
130 X1(I)=1:Y1(I)=INT(RND*11)*2+2:IF POINT(X1(I)*8+4,Y1(I)*8+7)<>0 THEN 130
140 M=I:GOSUB 470:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR 1:IF FU>15 THEN FU=15
145 PRINT USING"[:Flower ## ]";FU;:COLOR 2:PRINT SPC(16)"By Y.Dan";
150 ' Main
160 FOR M=1 TO 2:I=INT(RND*30):B=ST(X(I),Y(I)):IF B=0 THEN 190
170 IF POINT(X(I)*16-4,Y(I)*16+8)<>2 THEN B=0:ST=ST-1:IF ST=0 THEN 620
180 B=B+(B<10)*(B<>0):ST(X(I),Y(I))=B:IF(B>2)*(B<10)THEN ON INT(B/3) GOSUB 440,4
50,460:SC=SC+INT(B/3)*5:GOSUB 540:FU=FU+(INT(B/3)=3):LOCATE 11,24:COLOR 1:PRINT
USING"##";FU;:IF FU=0 THEN 730
190 SOUND=(0,13):SOUND=(1,0):A=STICK(0):IF A=0 THEN 230
200 X1=X-(X>4)*(A=7)*2+(X<36)*(A=3)*2:Y1=Y-(Y>2)*(A=1)*2+(Y<22)*(A=5)*2
210 P=POINT(X1*8+7,Y1*8+9):IF P=2 THEN 230
220 PUT(X*8,Y*8),M1:X=X1:Y=Y1:PUT(X*8,Y*8),M1
230 SOUND=(0,59):GOSUB 520:A=STRIG(0):IF A<>0 THEN GOSUB 350
240 GOSUB 520:IF POINT(X1(M)*8+4,Y1(M)*8+5)=0 THEN 560
250 I=INT(RND*2)+1:ON I GOSUB 320,330:X1=X1(M)+X1*2:Y1=Y1(M)+Y1*2
260 SOUND=(0,75):IF(X1<1)+(X1>38)THEN X1=X1(M)
270 IF(Y1<1)+(Y1>22)THEN Y1=Y1(M)
280 IF(X1=X1(M))*(Y1=Y1(M))+(POINT(X1*8+2,Y1*8+6)=4)THEN 300
290 GOSUB 470:X1(M)=X1:Y1(M)=Y1:PUT(X1*8,Y1*8),MU,PSET
300 GOSUB 520:NEXT:SOUND=(0,55):GOTO 160
310 ' Move
320 X1=INT(RND*3)-1:Y1=INT(RND*3)-1:RETURN
330 X1=SGN(X-X1(M)):Y1=SGN(Y-Y1(M)):RETURN
340 ' Spray
350 SOUND=(9,0):SOUND=(8,15):PUT(X*8,Y*8),M2,PSET:SOUND=(8,8)
360 PUT(X*8,Y*8),M3,PSET:SOUND=(8,30):PUT(X*8,Y*8),M2,PSET:SOUND=(8,35)
370 PUT(X*8,Y*8),M1,PSET:SOUND=(9,15):XS=X-2:PO=PO-1
380 IF(XS=X(6)*2-1)*(Y=Y(6)*2)THEN 680
390 P=POINT(XS*8+4,Y*8+4):IF(P=2)+(P=6)THEN PO=PO-(P=2)*2-(P=6)*6
400 PUT(XS*8,Y*8),TS,PSET:PUT(XS*8,Y*8),TS:GOSUB 490:RETURN
410 IF(P=0)*(XS>1)THEN 390 ELSE RETURN
420 ' Put
430 PUT(X(I)*16-8,Y(I)*16+8),A,PSET:RETURN
440 PUT(X(I)*16-8,Y(I)*16),A1,PSET:RETURN
450 PUT(X(I)*16-8,Y(I)*16),A2,PSET:RETURN
460 PUT(X(I)*16-8,Y(I)*16),A3,PSET:RETURN
470 PUT(X1(M)*8,Y1(M)*8),MU:RETURN
480 ' Metre
490 IF PO>25 THEN PO=25 ELSE IF PO<=0 THEN 620
500 LOCATE 10,1:COLOR MA:PRINT STRING$(PO,"■");STRING$(25-PO," ");:RETURN
510 ' Point
520 P=POINT(X*8+7,Y*8+7):IF P<>7 THEN 620 ELSE RETURN
530 ' Score
540 COLOR 5:LOCATE 29,0:PRINT USING"#######";SC;:RETURN
550 ' Bug Dead
560 NOISE"o5s6m113dba","o5s0m113ace":FOR I=0 TO 8:GOSUB 470
570 PUT(X1(M)*8,Y1(M)*8),MU:NEXT
580 X1(M)=INT(RND*17)*2+1:Y1(M)=INT(RND*11)*2+2
590 IF POINT(X1(M)*8+8,Y1(M)*8+7)<>0 THEN 580
600 GOSUB 470:SC=SC+MEN*50:GOSUB 540:GOTO 300
610 ' Game Over
620 PLAY"s3m2o515bagfedc","s6m2o315bagfedc":FOR I=1 TO 20
630 PUT(X*8,Y*8),M1:PUT(X*8,Y*8),M1:NEXT:MA=MA-1:IF MA>0 THEN 60
640 PLAY"s0":C$="11085G4 A3 M2 E1  O 2V3 E4 R5 !!":GOSUB 780
650 C$="11157Play Again ?6 (4Y7/4N6)":GOSUB 780:IF SC>HS THEN HS=SC
660 A$=INKEY$:A=(A$="Y")+(A$="y")-(A$="N")-(A$="n")
670 IF A=-1 THEN ERASE ST:DIM ST(19,11):GOTO 50 ELSE IF A=1 THEN END ELSE 660
680 PLAY"s4m1012o6cefcefcefcefcef","s6m1012o6fbdebdfbdfbdfb"
690 I=1:FOR J=1 TO 11:FOR K=1 TO 19:X(I)=K:Y(I)=J:GOSUB 430:GOSUB 450:NEXT:NEXT
700 PUT(X*8,Y*8),M1,PSET:PUT(X(6)*16-8,Y(6)*16),L,PSET:FOR I=0 TO 5000:NEXT
710 PUT(X(6)*16+1,Y(6)*16+6),L1,PSET:GOTO 740
720 ' Clear
730 C$="16054Good !!":GOSUB 780:C$="09133The flowers bloomed.":GOSUB 780
740 FOR I=1 TO 100*MEN:COLOR 0:LOCATE 15,1:PRINT USING"Bouns= #####0";100*MEN-I
750 SC=SC+10:GOSUB 540:PLAY"s0m100v15":SOUND 60,1:NEXT
760 MEN=MEN+1:ERASE ST:DIM ST(19,11):FOR I=0 TO 20000:NEXT:GOTO 60
770 ' Print
780 XX=VAL(MID$(C$,1,2)):YY=VAL(MID$(C$,3,2)):LOCATE XX,YY:FOR I=5 TO LEN(C$)
790 A$=MID$(C$,I,1):IF VAL(A$)<>0 THEN COLOR VAL(A$) ELSE PRINT A$;
800 FOR J=0 TO 50:NEXT:SOUND 60,2:NEXT:RETURN
810 ' Data
820 FOR I=0 TO 49:GOSUB 880:M1(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 25:GOSUB 880:M2(I)=A:NEXT
830 FOR I=0 TO 25:GOSUB 880:M3(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 65:GOSUB 880:TS(I)=A:NEXT
840 FOR I=0 TO 33:GOSUB 880:A(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 33:GOSUB 880:A1(I)=A:NEXT
850 FOR I=0 TO 33:GOSUB 880:A2(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 33:GOSUB 880:A3(I)=A:NEXT
860 FOR I=0 TO 65:GOSUB 880:MU(I)=A:NEXT:FOR I=0 TO 65:GOSUB 880:L(I)=A:NEXT
870 FOR I=0 TO 6:GOSUB 880:L1(I)=A:NEXT:RETURN
880 READ A$:A=VAL("&H"+A$):RETURN
890 DATA 30,10,0,0,0,0,2220,20,6060,2202,32,5,3302,32,6060,3300,22,500,2300,30,0
,130,10,0,1701,1071,0,100,111,0,100,311,0,400,44,0,4400,4044,0,300,3,0,300,3,0,3
00,3,0,2200,2002
900 DATA 18,10,0,0,2000,0,2,200,0,0,0,6,6500,3165,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
910 DATA 18,10,0,0,2000,0,2,200,0,0,0,0,0,0,1,3000,500,6000,60,5,6000,60,0,0,0
920 DATA 40,10,0,0,0,0,600,6,0,0,0,50,50,0,600,6,5000,0,0,0,0,50,6,6000,0,5000,6
000,6,0,0,500,50,5055,5055,500,50,5055,5055,6000,6,0,0,6,6000,0,5000,0,0,0,50,60
0,6,5000,0,0,50,50,0,600,6,0,0,0,0,0,0
930 DATA 40,8,200,2222,2222,20,200,2222,2222,20,0,2222,2220,0,0,2222,222,0,0,222
2,2220,0,0,2202,2022,0,0,2202,2020,0,0,2002,2002,0
940 DATA 40,8,0,0,0,0,400,0,0,0,4400,44,4400,44,4104,4011,1104,14,400,440,440,40
44,0,400,40,4000,0,400,40,0,0,4400,0,0
950 DATA 40,8,500,50,0,0,5500,5500,0,0,5500,5055,0,0,500,25,0,0,0,5425,0,4,500,5
055,440,40,500,5550,4440,0,0,550,4050,0
960 DATA 40,8,0,0,0,0,400,4444,0,0,6400,44,40,0,6606,44,40,0,6606,60,40,4,6666,4
4,440,40,66,4004,4440,0,0,4400,4040,0
970 DATA 40,10,40,0,0,0,4,4,0,40,4000,4000,400,0,4000,4000,4000,0,4100,4141,4141
,40,1404,1414,1114,214,4141,4141,4141,4041
980 DATA 1111,1111,1111,1014,4141,4141,4141,4041,1404,1414,1114,214,4100,4141,41
41,40,4000,4000,4000,0,4000,4000,400,0,4,4,0,40,40,0,0,0,0,0,0,0
990 DATA 40,10,10,1111,1011,0,1101,1111,1111,11,1100,1151,1511,1011,1501,1151,51
11,1015,1511,1111,1111,1151,1111,3131,1131,5111,1015,3303,130,1115,3711,3370,703
7,1111
1000 DATA 3701,3313,1337,1113,3701,3313,1337,1113,1300,333,3333,1113,300,3333,31
33,1111,0,2233,3333,1011,0,3303,3630,1066,0,6,3633,6060,0,3366,6633,666
1010 DATA 10,4,1133,3133,130,103,0
1020 ' Title ; Macky2 By Yoshio Dan 1984年 3月24日 No.5
1030 CLS:LINE(8,18)-(305,55),1,BF
1040 DRAW"c2bm16,52m+0,-30m+15,+30m+15,-30m+0,+30bm+22,+0m+0,-20m+10,-10m+10,+0m
+10,+10m+0,+20bm+0,-15m-30,+0bm+30,+15
1050 DRAW"bm+52,-10m+0,+5m-5,+5m-20,+0m-5,-5m+0,-20m+5,-5m+20,+0m+5,+5m+0,+5bm+0
,+20
1060 DRAW"bm+22,+0m+0,-30bm+0,+25m+30,-25bm-15,+13m+15,+17bm+22,+0m+30,-30bm-30,
+0m+15,+15
1070 DRAW"bm+30,-5m+0,-5m+5,-5m+20,+0m+5,+5m+0,+5m-30,+15m+0,+5m+30,+0
1080 I=0:FOR J=1 TO 19:X(I)=J:Y(I)=4:GOSUB 430:GOSUB 450
1090 Y(I)=11:GOSUB 430:GOSUB 450:NEXT
1100 FOR J=5 TO 10:X(I)=1:Y(I)=J:GOSUB 430:GOSUB 460
1110 X(I)=10:GOSUB 430:GOSUB 440:X(I)=19:GOSUB 430:GOSUB 460:NEXT
1120 RESTORE 1160:COLOR 7:PUT(40,96),M1:LOCATE 8,13:PRINT"--- Macky
1130 PUT(40,112),MU:LOCATE 8,15:PRINT"--- Bug
1140 X(I)=3:Y(I)=8:GOSUB 430:LOCATE 8,17:PRINT"--- Pot":LOCATE 8,19:PRINT"--- ?
1150 PLAY"s0":FOR Z=1 TO 9:READ C$:GOSUB 780:NEXT:WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
1160 DATA"21116Hello !!","21127My name is","22137'3Macky7'.","21145I hope you
1170 DATA"22156enjoy 7this game","21173Letters from","22182Maki Itou♥♥
1180 DATA"21194Programed by","22207Dan Moroboshi
```

★バキュラる……何をやってもききめがなく，油断できないこと（墓石ご先祖様るともいう）（静岡県周智郡・竹内博史14才）……【編集長：そら，働け！バシッ！編：影さんはいつもバキュラってます。影：バケラッタ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用(16K,1ページ)

タイニー　メテオ
Tiny METEO

河崎　誠一



これは，83年9月号のMZ-700用「METEO-700」の移植ですが，文字どおり，かなりタイニーになってしまいました。

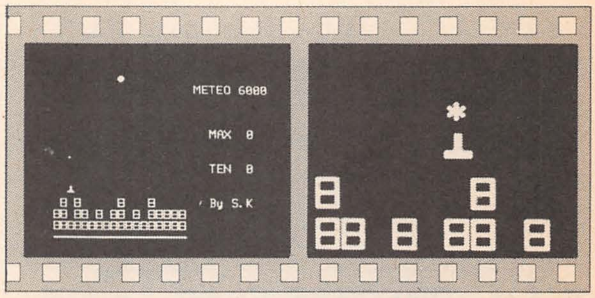
遊びかた

落下してくるいん石を，UFOミサイルで撃ち落とすというゲームです。

カーソル・キーで左右移動，スペース・キーでミサイル発射です。ビルが破壊され，大地に大穴があくと，ゲーム・エンドです。

METEO-700とちがう点

○初めの処理がしていない(ゲームには特に関係ない)
○いん石が1個しかでない(2個だと遅くなる)
○ミサイルが連続発射できない
○射程キョリが短い
○色がついていない
○音がうるさい



《写真1》タイニーになって，スピードもアップ　《写真2》危機一発！うまく命中しました

Tiny METEOのプログラム・リスト

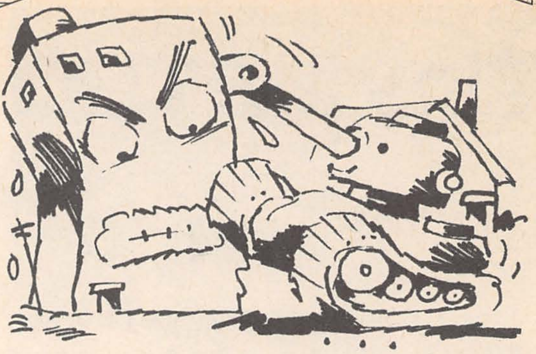
```
1 REM --------- KAPPA ---------
2 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SUB 0 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
3 A=&HC369:B=&HC201:J=32
4 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0
5 TT=0:T=0:CLS:LOCATE 0,12
6 PRINT "  日日    日   日  日 "
7 PRINT " 日日 日日 日 日日 日 日日日日日"
8 PRINT " 日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日"
9 PRINT " ────────────────────";
10 LOCATE 20,2
11 PRINT "METEO 6000"
12 LOCATE 22,6:PRINT "MAX ";H
13 LOCATE 22,9:PRINT "TEN  0"
14 LOCATE 22,12:PRINT "By S.K"
15 PLAY "g20c20a20b20c20g15a5"
16 S=INT(RND(1)*18)
17 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
18 U=STICK(0):POKEA+X,0
19 X=X+(U=7)-(U=3):POKEA+X,17
20 ON STRIG(0) GOSUB 25
21 POKEB+S,0:S=S+J:C=PEEK(B+S)
22 ON C GOTO ,,,,,,43,,,,,,,,,,4
3,,,,,,43
23 POKEB+S,133:GOTO 18
24 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SUB 1 ◆◆◆◆◆◆◆
25 SOUND 7,55:SOUND 6,25
26 SOUND 8,16:SOUND 11,0
27 SOUND 12,7:SOUND 13,0
28 SOUND 6,15:TT=TT-2
29 FOR I=1 TO 3:Q=Q-32
30 IF A+X+Q=B+S THEN 35
31 POKE A+X+Q,165
32 POKE A+X+Q,0
33 NEXT:Q=0:RETURN
34 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SUB 2 ◆◆◆◆◆◆◆
35 K=K+1:ON K GOTO 36,37
36 J=0:Q=0::GOTO 18
37 POKE B+S,42
38 FOR I=0 TO 20:NEXT
39 POKE B+S,0:T=T+10
40 LOCATE 26,9:PRINT T
41 Q=0:J=32:K=0:GOTO 16
42 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SUB 3 ◆◆◆◆◆◆◆
43 IF C=23 OR C=17 THEN 48
44 POKEB+S,0:B=&HC201
45 PRINT CHR$(7);:PLAY "O6A64"
46 GOTO 16
47 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ SUB 4 ◆◆◆◆◆◆◆
48 POKE B+S,0
49 SOUND 8,15:SOUND 9,15
50 SOUND 9,15:SOUND 7,1
51 FOR I=1 TO 31
52 SOUND 6,Z:NEXT
53 FOR I=31 TO 0 STEP -0.5
54 SOUND 6,I:NEXT
55 PRINT CHR$(7);:T=T+TT
56 IF H<T THEN H=T
57 LOCATE 26,9:PRINT"      "
58 LOCATE 26,9:PRINTT
59 LOCATE 6,6:PRINT "END !!!"
60 W=STRIG(0)
61 R=INT(RND(1)*96)+1
62 PLAY "L64N=R;"
63 IF W=1 THEN 3
64 GOTO 60
```

★PC-1245で，「10 BEEP 1」「20 CALL &6F40」「30 GOTO 10」とやると，ウルトラマンのカラー・タイマーの音がします。(福岡市・**国島浩二13才**)……**【影：ピーポーピーポー。食事の時間だ！】**

PC-6001/mkII/6601/SR用(16K，2ページ)

ジャンプ
JUMP

白岩　次郎



●ストーリー

21××年，ベーマがちっとも売れない。そこで，思い悩んだ編集長が影をぎせいにしてまでも，BM㊙計画を実行することにした。

BM㊙計画とは，ライバル会社のビルを宇宙用の戦車でつぶすというものだった。

CHECKER FLAG

編：なんだかムーン・パトロールのようですね。

Dr.D：ジャンプするゲームはいろいろあるが，このプログラムは，横スクロールと組み合わせている。しかし，リストが見づらいぞ。最低限のREMは入れてほしいのう。

編：それに，変数表があるとわかりやすいんですよね。

Dr.D：これだけのプログラムが組めるのだから，アイデアをもうひとひねりしてほしかったな。

●遊びかた

あなたは，なにしろ前進してライバル会社のビルをやっつければいいのです。しかし，そこに来るまでには穴があるので，ジャンプしてください。2面からは，敵が出現します。ミサイルを撃って，相手をやっつけてください。

ミサイル発射は，カーソルの⊡で，ジャンプは，カーソルの⊡です。スピード・アップは，スペース・キーです。上にあるグラフは，距離を現します。

評…なんだって？(編集長)単なるお遊びで…ハハ(影)



by　T—ichi くん



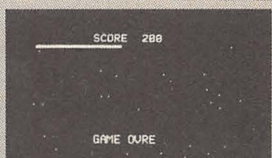
《写真1》戦車に乗り込んで，戦闘開始！



《写真2》ライバル会社を見事破壊できたぞ



《写真3》2面では，敵がおそってきます



《写真4》敵にやられるとゲーム・オーバー

★僕だけだろうか？テストでXをX1と書き，HAPPYをMAPPYと，さらに，堀るをDIGDUGと書いたら，"マイコン病"と評価を受けた。(北海道札幌市・久保田英介13才)……【編：ジョークのわかるこの先生もマイコン病？】

```
10 PA$="O4v15s10m1000c2"
20 PB$="o2v15s2m5000c2"
30 PC$="O8v15s10m8000c2"
40 I=&HD000:P=.8:H=0:R1=1
50 READA$:IFA$<>"XX"THENPOKEI,VA
L("&h"+A$):I=I+1:GOTO 50
60 DATA21,00,E2,06,0A,11,30,D0,E
D,53,20,D0,ED,5B,20,D0
70 DATA1A,77,13,ED,53,20,D0,11,2
0,00,19,05,C2,0C,D0,C9,XX
80 I=&HD030
90 READA$:IFA$<>"XX"THENPOKEI,VA
L("&h"+A$):I=I+1:GOTO 90
100 DATA00,3C,93,FF,FF,E3,9D,A2,
22,1C
110 DATA00,00,F8,FC,FE,C7,BA,44,
44,38
120 DATA18,24,7E,24,24,24,24,66
130 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00
140 DATA00,FF,FF,00,00,00,00,00,
00,00
150 DATA21,81,F8,11,80,F8,01,1F,
0C,7E,12,23,13,0D,C2
160 DATA69,D0,23,13,0E,1F,05,C2,
69,D0,C9
170 DATA00,00,39,7D,FF,7D,39,00,
00,00,XX
180 FORI=1TO5:READVY(I):NEXT:DAT
A-1,-1,0,1,1
190 SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,1:CLS

200 M=&HD000:X=31:Y=-10:W=0:J=0:
O=1:O1=1
210 LINE(10,15)-(112+R,17),1,B
220 CONSOLE,,,0:X1=31:E=31:Y1=-1

230 IFR1>1THENY=0
240 FORI=1TO30:PSET(RND(1)*255,R
ND(1)*191),1:NEXT
250 LOCATE10,0:PRINT "SCORE ";H
260 LINE(0,181)-(255,191),1,BF:
270 POKEM+1,&H40:POKEM+2,&HF7:PO
KEM+6,&H30:EXECM
280 POKEM+1,&H41:POKEM+2,&HF7:PO
KEM+6,&H3A:EXECM:GOSUB850
290 FORT=1TO100+R:A=STICK(0):IFJ
=0ANDA=1THENO=1:J=1
300 PSET(10+T,16),1:PSET(11+T,16
),1
310 PSET(240+RND(1)*8,180),1
320 PSET(240+RND(1)*8,181),0
330 IFJ=1THEN460
340 GOSUB680:GOSUB620:E=E+2:IFE=
33THENE=31
350 IFA=3THENPLAY PB$:GOSUB510
360 EXEC&HD060:IFSTRIG(0)=1THENE
XEC&HD060:T=T+1:GOSUB620
370 IFR1=1THEN430
380 POKEM+1,&H40+X:POKEM+2,&HF7+
Y:POKEM+6,&H4C:EXECM:Y=Y+VY(O1)
390 O1=O1+1:IFO1=6THENO1=1
400 IFO1=2THENPLAY PA$
410 X=X-1:IFX=0THENX=31:Y=0:O1=1

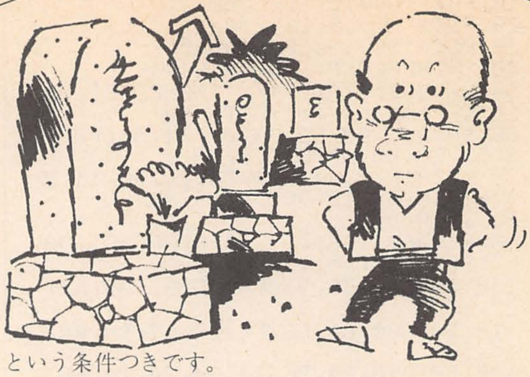
420 POKEM+1,&H40+X:POKEM+2,&HF7+
Y:POKEM+6,&H44:EXECM
430 IFPEEK(&HF9C0)<>255ORPEEK(&H
F9C1)<>255THENIFW=0THEN580
440 IFX=0ORX=1THENIFY=WTHEN580
450 NEXT:GOTO 740
460 POKEM+1,&H40:POKEM+2,&HF7+W:
POKEM+6,&H4C:EXECM
470 POKEM+1,&H41:EXECM:W=W+VY(O)
480 O=O+1:IFO=6THENO=1:J=0
490 POKEM+1,&H40:POKEM+2,&HF7+W:
POKEM+6,&H30:EXECM
500 POKEM+1,&H41:POKEM+6,&H3A:EX
ECM:GOTO340
510 POKEM+2,&HF7+W:FORI=2TOE:POK
EM+1,&H40+I:POKEM+6,&H56:EXECM
520 POKEM+1,&H40+I:POKEM+6,&H4C:
EXECM:IFX=IANDY=WTHEN550
530 IFW=Y1ANDI=X1THENX1=31:H=H+1
0:Y1=INT(RND(1)*3)-2:GOTO 560
540 NEXT:E=11:RETURN
550 H=H+10:X=31:Y=0:O1=0:PLAY PC
$
560 LINE(8*16,0)-(8*20,10),0,BF
570 LOCATE15,0:PRINTH:RETURN
580 COLOR ,,2:LOCATE10,10:PRINT"
GAME OVRE"
590 IFSTRIG(0)=1THEN590
600 IFSTRIG(0)=1THENP=.8:H=0:R1=
1:GOTO 190
610 GOTO 600
620 IFRND(1)>P THENLINE(240,180)
-(247,191),0,BF:GOTO640
630 RETURN
640 Q=Q+1:IFQ=3THENQ=0:LINE(240,
180)-(247,191),1,BF
650 N=1:RETURN
660 IFN=0THENQ=Q+1:IFQ=3THENQ=0:
LINE(240,180)-(247,191),1,BF
670 N=1:RETURN
680 IFR1<3THENRETURN
690 POKEM+1,&H40+X1:POKEM+2,&HF7
+Y1:POKEM+6,&H4C:EXECM
700 X1=X1-2:IFX1=-1THENX1=31:Y1=
INT(RND(1)*3)-2
710 POKEM+1,&H40+X1:POKEM+6,&H7A
:EXECM
720 IFW=-1ANDX1=1THEN580
730 RETURN
740 LOCATE24,11:PRINT"┌─────┐"
750 LOCATE24,12:PRINT"│□ □ □│"
760 LOCATE24,13:PRINT"│□ □ □│"
770 LOCATE24,14:PRINT"│□ 日 □│"
780 POKEM+2,&HF7+W:FORI=2TO24:PO
KEM+1,&H40+I:POKEM+6,&H4C
790 SOUND6,10:SOUND7,55
800 EXECM:POKEM+6,&H56:EXECM:NEX
T:FORI=1TO20:SOUND8,20-I
810 LINE(8*25,170)-(RND(1)*100+1
55,RND(1)*190),1:NEXT
820 SOUND6,0:SOUND7,10:FORI=1TO5
00:NEXT
830 H=H+200:R1=R1+1:IFR1=4THENR=
R+20:P=P-.1:R1=1
840 GOTO 190
850 COLOR 1
860 LOCATE0,2:PRINT "─●"+CHR$(29
)+"──":PLAY"S2M50000O3C30E"
865 FORI=1TO200:NEXT
870 F=20:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND
7,62:SOUND8,8
880 FORI=3TO13:LOCATE1,I:PRINT"大
":F=F+10:SOUND0,F:COLOR0
885 FORMK=1TO50:NEXT
890 LOCATE1,I:PRINT"大":COLOR 1:N
EXT:COLOR 0:LOCATE0,2
900 PRINT "─●"+CHR$(29)+"──":COL
OR 1:SOUND0,0:RETURN
```

★9回の表，くだものチームの攻撃です。2アウトランナーはなし，なのにりんごさんがホームランを打ったら2点入っちゃった。どうして？(奈良市・**はげたあつし13才**)……【**影：簡単／だって，ランナーはなしなんだろ？**】

PC-6001mkII/6601/SR用（モード5，ページ4）

お墓管理人

水谷　嘉宏



遊びかた

ここは共同墓地で，墓石(灰色の凸)が並んで見えます。墓石の中は，夏はむし暑く冬はこおりつく寒さでたえられないため，骨が道に迷い出てきました。管理人のあなた（大）は，すべての骨を拾って，近くの納骨堂（卍）に納めてください。

ただし，

①骨は五つまでしか持てない

②骨を持たずに神社（帀）の前を通ると，キツネにのろわれて死ぬ（骨は魔よけです）

③幽霊（π）につかまっても死ぬ

という条件つきです。

特に②は，ウッカリしますので要注意です。

ぶじにすべて納骨すれば，「一件落着」。

CHECKER FLAG

編：裏キャラを使ったゲームは，めずらしいですね。

Dr.D：最近はなんでも裏がはやっとるが，このぶんでは，裏プログラムがでてきそうじゃな。

しかし，このプログラムは，PEEK，POKEが多くて，なんだかVICのようじゃな。

裏キャラ表示について

P6IIのせっかくの裏キャラを，できれば3モード(倍角)で使いたいと思い，locate x, yのx値を2倍にして，画面いっぱいに表示しています。

ルーチンは，390～460行で，使いかたは，

①locate×，×：color ×(表示位置と色)

②poke GP,×(表示する裏キャラのコード)

③exec GE

で表示できます。

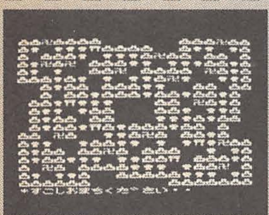
スピード・アップ対策

BASICのスピードをなるべく速めるため，今回はつぎのようにやってみました。

①Stick(0)の代わりに，内部ルーチンの&h1061を直接execして，その結果カーソルの方向をpeekしています(10行)

peekの結果は，⬆=4，⬇=8，➡=16，⬅=32です(20行)

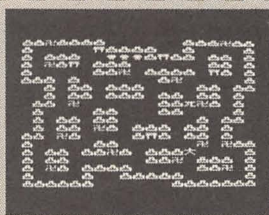
②乱数は，RND(×)の内部ルーチンが長くて時間がかかると思われるので，簡単なものを作りまし



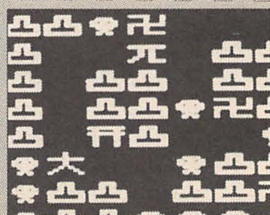
《写真1》画面設定中。少しお待ちください



《写真2》さあスタート，管理人と幽霊が中央に



《写真3》あと少し。骨をすべて納骨堂へ納めよ



《写真4》幽霊は着実に管理人を追ってくるぞ

★デパートやスーパーで試食をするときは，お店の人に聞こえるように，「おいしい」と言うと，もう1個くれる。（東京都小平市・青春は試食13才）……【編：影さん，どこ行くの？影：ちょっと…。編：おいしいことはすぐ実行？】

た（470～510行）。使いかたは，exec REを実行するとRFに0～15，R3に0～3，R1に0～1の乱数（整数）が返るので，必要に応じてpeekして使います

③墓地のマップは，19×19の配列ですが，dimの2次元も時間がかかるらしいので，これをさけ，メモリに直接書くやりかたとしました(520行以下)

その他

①8色ディスプレイ使用の人は，墓の灰色が白に映ると思います。370行(3)=8の8を変えて別の色にしてください。

②130行のpeek(R3)のR3をR1にすると，ゲームが難しくなります。

お墓管理人のプログラム・リスト

```
1 REM ---------------------------
2 REM     オハカ かんりにん (59年12月)
3 REM ---------------------------
4 CLEAR 300,&HEE00:DIM E(19),F(19)
6 GOTO 340
7 REM ** player いどう **
10 EXEC &H1061:K=PEEK(&HFECA)
20 U=X+(K=32)-(K=16):V=Y+(K=4)-(K=8)
30 IF (U=P)*(V=Q) THEN 240
40 F=U+A*V:E=PEEK(F):L=PEEK(F-A)
50 IF (E>2)+(E=2)*(H>4) THEN 130
60 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT"大"
70 X=U:Y=V:IF E-2 THEN 90
80 LOCATE X,Y:POKE GP,S:PLAY "o3c":EXEC
GE:H=H+1:B=B-1:POKE F,1
90 COLOR15:LOCATE X,Y:PRINT"大"
100 IF (L=5)*(H=0)+(B=0) THEN 240
110 IF (L=4)*(H>0)  THEN H=0:PLAY"o6gec"

120 REM ** ゆうれい いどう **
130 EXEC RE:IF PEEK(R3) THEN 10
140 M=P+SGN(X-P):N=Q+SGN(Y-Q)
150 IF PEEK(M+A*N)<T THEN 190
160 IF PEEK(M+A*Q)<T THEN N=Q:GOTO 190
170 IF PEEK(P+A*N)<T THEN M=P:GOTO 190
180 GOTO 10
190 IF (M=X)*(N=Y) THEN 240
200 COLOR 1:LOCATE P,Q:PRINT U$;:IF G TH
EN  COLOR16:POKE GP,S:EXEC GE
210 P=M:Q=N:COLOR14:LOCATE P,Q:PRINT"π"
220 G=(PEEK(P+A*Q)=2):GOTO 10
228 :
230 REM ** はんてい **
240 PLAY "o4g","o4e","o4c":CLS:COLOR 4
250 IF B THEN PRINT "しっぱい!";:GOTO 270
260 PRINT "かんせい!!";
270 PRINT "またやりますか(y/n)?";:COLOR 1
280 A$=INKEY$:IF A$="n"THEN END
290 IF A$<>"y" THEN 280
300 LOCATE X,Y:PRINT"大"
310 LOCATE P,Q:PRINT U$;:IFG=0 GOTO 790
320 COLOR 16:POKE GP,S:EXEC GE:GOTO 790:

330 REM ** しょき せってい・がめん **
338 REM (じょうすう)
340 OUT &H93,2
350 A=32:T=3:S=&HFE
360 PLAY "132","132","132"
370 C(2)=16:C(3)=8:C(4)=5:D(2)=S
380 D(3)=&HA3:D(4)=&HB1:U$="π"+ CHR$(29)

388 REM (ウラキャラをかくルーチン)
390 GE=&HEE00:GP=&HEE39:FOR I=GE TO GP
400 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$): NEXT
410 DATA 3A,93,FD,CD,C0,15,3A,A9,FD,3D
420 DATA 07,6F,26,00,29,29,29,4D,44,3A
430 DATA A8,FD,3D,6F,5F,26,00,54,29,29
440 DATA 19,29,11,06,00,ED,52,EB,3C,CD
450 DATA 13,2D,3A,39,EE,CD,A0,14,21,00
460 DATA 10,19,EB,CD,84,73,C9,00        :

468 REM (ランスウをだすルーチン)
470 RE=&HEE40:RF=&HEE53:R3=RF+1:R1=RF+2
480 FOR  I=RE TO RF:READ A$
490 POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
500 DATA 21,53,EE,ED,5F,E6,0F,3C,3C,77
510 DATA 23,E6,03,77,23,E6,01,77,C9,00 :

518 REM (オリジナル・マップをつくる)
520 FOR  J=0 TO8:F=18-J
530 FOR  I=0 TO9:E=18-I:READ K
540 POKE I+A*J,K:POKE F+A*I,K
550 POKE J+A*E,K:POKE E+A*F,K:NEXT I,J
560 POKE 9+A*9,0
570 DATA 3,3,3,3,3,3,3,0,0,0
580 DATA 3,2,0,2,2,2,3,3,3,3
590 DATA 3,0,3,3,3,2,0,2,2,2
600 DATA 3,2,3,3,3,0,3,3,3,2
610 DATA 3,2,0,2,0,0,3,3,3,0
620 DATA 3,3,3,2,3,2,0,2,0,2
630 DATA 0,0,3,2,3,3,0,3,3,3
640 DATA 0,0,3,0,3,3,2,3,3,3
650 DATA 0,3,3,2,3,2,2,2,0,0
658 REM (オテラ・トリイのいち)
660 FOR  I=0TO19:READ E,F:E(I)=E:F(I)=F
670 POKE E+A*F,4:NEXT
680 DATA 2,0,16,0,6,1,11,2
690 DATA 2,3, 4,3,8,4,15,4,12,5
700 DATA 4,8,14,8,6,11,3,12,10,12,14
710 DATA 13,16,13,7,14,12,15,2,16,16,16:

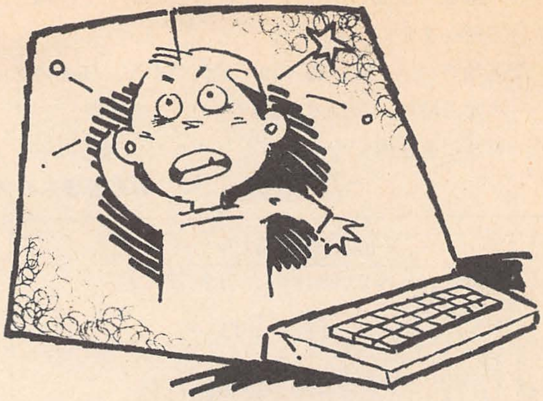
718 REM (しょきがめん)
720 OUT &H93,3:SCREEN 3,3,3:CONSOLE 0
730 CLS:CONSOLE 19,1,0,0
740 FOR J=0 TO18:FOR I=0 TO18
750 E=PEEK(I+A*J):IF E=0 THEN NEXT I,J
760 COLOR C(E):POKE GP,D(E):LOCATE I,J:E
XEC GE:NEXT I,J
770 :
780 REM ** くりかえしがめん **
790 CLS:COLOR 2:PRINT "*すこしおまちください・・";
800 FOR I=2 TO17:E=E(I):F=F(I):K=E+A*F
810 IF PEEK(K)=5 THEN POKE K,4:D=&HB0:C=
1:GOSUB870:D=&HB1:C=5:GOSUB870
820 NEXT
830 FOR L=0 TO4
840 EXEC RE :I=PEEK(RF):E=E(I):F=F(I)
850 K=E+A*F :IFPEEK( K)=5 THEN 840
860 POKE K,5:D=&HB1:C=1:GOSUB 870:D=&HB0
:C=4:GOSUB 870:NEXT L:GOTO 880
870 POKE GP,D:COLOR C:LOCATE E,F:EXEC GE
:RETURN
880 FOR J=1TO17:L=A*J:FOR I=1TO17:K=I+L
890 IF PEEK(K)=1 THEN POKE K,2:COLOR16:P
OKE GP,S:LOCATE I,J:EXEC GE
900 NEXT I,J
910 EXEC RE:R=PEEK(R3)
920 X=8-2*(R=1)-2*(R=2)
930 Y=8-2*(R=2)-2*(R=3)
940 P=8-2*(X=8):Q=8-2*(Y=8)
950 LOCATE X,Y:COLOR 15:PRINT "大"
960 LOCATE P,Q:COLOR 14:PRINT "π"
970 PLAY"o6c","o6e":CLS:PRINT "*スタート!";
980 B=88:H=0:FORI=0TO99:NEXT:CLS:GOTO 10
```


★2月号のP131の名畑憲治君は，もしかすると稲城第八小学校から転校していった君ではないかな？僕だよ！6－4の萩尾だよ。（東京都稲城市・萩尾勇一12才）…【影：なんとも感動的なシーンですね。ご対面コーナーでした。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用

CPUパニック

千葉　俊哉



○ストーリー

あなたは，プログラマーです。バグ取りに夢中になっていると，いつの間にか眠りこんでしまった。気がつくと，そこはコンピュータの中。これから，バグとのシレツな戦いが始まる。

○遊びかた

テン・キーの[8][2][4][6]で上下左右に移動して，電子から逃げ回ってください。ＩＣの上部からＩＣの中に入ると，画面がＩＣの内部に変わります。

ＩＣ内部では，下に出ている16進数のとおりに，電気が一定の時間ごとに流れるので，それをよけながら動き回っているバグをつかまえます。たまにバグの代わりに，Ｃ，Ｐ，Ｕの文字が動いているときもありますが，この三つをそろえると，面数×1000点のボーナスが入ります。

なお，バグは一定時間ごとにフルーツに変化するので，そのときにつかまえると高得点です。すべてのバグをつかまえると，１面クリアで，電気の流れる間隔が短くなります。

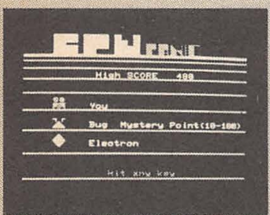
○最後に

今回はMUSICにマシン語サブルーチンを使ってみました。今回のものは単音ですが，つい最近，なんとPC−8001で２重和音を発生するルーチンを開発したので，次回はそれを使ったものを発表したいと思います。

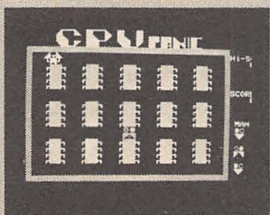
CHECKER FLAG

編：これは，なかなかアイデアに富んでいておもしろいですね。

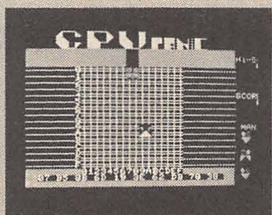
Dr.D：ＩＣの中に入ると，画面も変わり，よくできてるな。ゲーム的には，追いかけゲームだが，自分は，ＩＣの外では敵に追われ，中に入ると追いかける，なんていうのもうまいぞ。前号の移植テクニックで，追いかけゲームを特集しているから，それを参考にして，ますますがんばっとくれ。



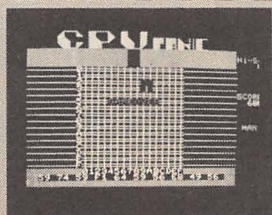
《写真１》タイトル画面。キャラクタの説明です



《写真２》コンピュータの中にはＩＣがいっぱい



《写真３》ＩＣの内部です。バグをつかまえろ！



《写真４》ＩＣ内部では電気が流れる。注意せよ

★僕は，Ａ書店でベーマガのＯＦコーナーを，なんと！２時間で読みあげてしまった。す，すごいだろうー。影さんにできるかな？（東京都豊島区・ふくだこうくん12才）……【影：私にだってできるよ，立ち……ぐらい。編：ん？】

CPUパニックのプログラム・リスト

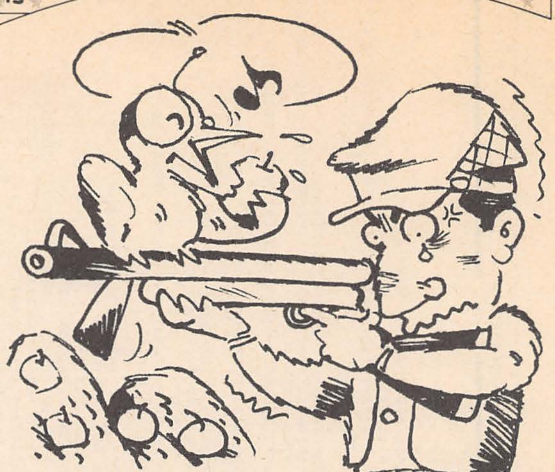
```
0 REM ════════════════════════════════
1 REM ════      CPU PANIC  Ver.1.4       ════
2 REM ════  For NEC PC-8001/mkII/8801/mkII  ════
3 REM ════    Language BASIC+MACHINE     ════
4 REM ════  Programed  1984.10.7  By T.Chiba  ════
5 REM ════════════════════════════════
10 CLEAR300,&HE8FF:CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HE900
20 DIM A(30),I(4,2),M$(1),T$(1),B$(3),D$(4),C1(4),C2(4),F1$(4),F2$(4)
30 FOR A=&HE900 TO &HE919:READ A$:POKE A,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DATA 46,0E,60,3E,20,D3,40,CD,14,E9,D3,40,CD,14,E9,0D
50 DATA C2,03,E9,C9,78,3D,C2,15,E9,C9
60 A$=CHR$(31)+STRING$(2,29)
70 M$(0)="○●"+A$+"▼▲":M$(1)="●○"+A$+"▼"
80 T$(0)="┌▲"+A$+"▼┘":T$(1)="▲┐"+A$+"└▼"
90 B$(0)="■■"+A$+"■▄":B$(1)="■■"+A$+"■ "
100 B$(2)="■■"+A$+"■■":B$(3)="┐┌"+A$+"▲"
110 D$(0)="▲"+A$+"▼":D$(1)="◣◢"+A$+"▼"
120 D$(2)="  "+A$+"▼":D$(3)="  "+A$+"▲":D$(4)="  "+A$+" | "
130 FOR A=0 TO 4:READ C1(A),C2(A),F1$(A),F2$(A):NEXT
140 DATA 4,3,⊣,●●,7,6,■┐,■┘,6,7,■■,⊨,7,7,◆┐,◡,1,2,▂▂,■┘
150 REM ◀━━━━━━━━━━━━ DEMO ━━━━━━━━━━━━▶
160 OUT81,0:COLOR7,32,0:PRINT CHR$(12):COLOR2:GOSUB 1150
170 FOR Y=1 TO 3:FOR X=5 TO 18:P=PEEK(Y*120+X+X+62210!):IF P<>32 THEN P=135
180 COLOR6:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(P);
190 IF P=135 AND PEEK(Y*120+X+X+62090!)=32 THEN COLOR7:LOCATE X,Y-1:PRINT "▬";
200 NEXT X,Y
210 FOR A=0 TO 9:Y=A*A+16:LINE(0,Y)-(75,Y),PSET,1:NEXT
220 COLOR5:LOCATE 12,7:PRINT USING "High SCORE #####";HS;
230 COLOR2:LOCATE 14,23:PRINT "Hit any key";:WIDTH,
240 RESTORE 300:FOR A=12 TO 18 STEP 3:READ A$:FOR B=1 TO LEN(A$):II=-(II=0)
250 COLOR4:LOCATE 5,11:PRINT M$(II);
260 COLOR3:LOCATE 5,14:PRINT B$(3);
270 COLOR7:LOCATE 5,17:PRINT T$(II);
280 FOR C=1 TO 50:IF INKEY$<>"" GOTO 320 ELSE NEXT
290 COLOR7:LOCATE 10+B,A:PRINT MID$(A$,B,1);:NEXT B,A:GOTO 240
300 DATA You,Bug  Mystery Point(10-100),Electron
310 REM ◀━━━━━━━━━━━━ START ━━━━━━━━━━━━▶
320 S=0:R=1:M=3:A$="":FT=0
330 FOR A=1 TO 10:A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(RND(1)*256),2)+" ":NEXT
340 FOR B=0 TO 2:FOR A=0 TO 4:I(A,B)=3:NEXT:I(RND(1)*5,B)=B:NEXT:Z=3:ZZ=15
350 RESTORE 1230:GOSUB 1200
360 COLOR5,32,0:PRINT CHR$(12);:COLOR3:GOSUB 1150
370 COLOR6:LOCATE 34,4:PRINT "Hi-SC";
380 COLOR7:LOCATE 34,5:PRINT USING "#####";HS;
390 COLOR5:LOCATE 34,10:PRINT "SCORE";
400 COLOR7:LOCATE 34,11:PRINT USING "#####";S;
410 COLOR3:LOCATE 34,15:PRINT " MAN ";
420 LINE(34,16)-(38,24)," ",4,BF
430 IF M>0 THEN FOR A=1 TO M:COLOR4:LOCATE 35,A*3+13:PRINT M$(A MOD 2);:NEXT
440 X=16:Y=16:XX=1:YY=4:XO=1:YO=0:TIME$="00:00:10"
450 REM ◀━━━━━━━━━━━━ SCINE1 ━━━━━━━━━━━━▶
460 LINE(0,3)-(33,24),"■",2,B:LINE(1,4)-(32,23)," ",5,BF
470 FOR B=6 TO 20 STEP 6:FOR A=3 TO 30 STEP 6
480 LINE(A,B)-(A,B+3),"┌",5:LINE(A+3,B)-(A+3,B+3),"┐",5
490 LINE(A+1,B)-(A+2,B+3),"■",1,B:NEXT A,B
500 II=-(II=0):I=INP(0):I1=INP(1):I1=-(I=255)*I1:A=USR(3)
510 X1=X+(I=239ANDX>1)-(I=191ANDX<31):Y1=Y+(I1=254ANDY>4)-(I=251ANDY<22)
520 IF I=251 AND Y<22 AND (X1+2) MOD 6=0 GOTO 650
530 IF (X1-1) MOD 6<>0 AND (Y1+2) MOD 6<>0 THEN X1=X:Y1=Y
540 LINE(X,Y)-(X+1,Y+1)," ",5,B:COLOR4:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(II);:X=X1:Y=Y1
550 X1=XX+XO:Y1=YY+YO:AA=USR(1)
560 IF ABS(X-X1)<2 AND ABS(Y-Y1)<2 GOTO 1090
570 IF (X1-1) MOD 6=0 AND (Y1+2) MOD 6=0 THEN GOSUB 600
580 LINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1)," ",5,B:COLOR7:LOCATE X1,Y1:PRINT T$(II);
590 XX=X1:YY=Y1:GOTO 500
600 IF X1>1 AND X1<31 AND Y1>4 AND Y1<22 AND RND(1)>.8 THEN RETURN
610 IF RND(1)<.5 GOTO 630
620 YO=0:XO=SGN(X-X1):IF XO THEN RETURN
630 XO=0:YO=SGN(Y-Y1):IF YO THEN RETURN ELSE 620
640 REM ◀━━━━━━━━━━━━ SCINE2 ━━━━━━━━━━━━▶
650 LINE(0,3)-(33,24),"■",1,BF
660 LINE(16,3)-(17,5)," ",5,BF
670 LINE(0,6)-(33,21),"-",6,BF
680 LINE(9,6)-(24,21),"≠",5,BF
690 FOR A=0 TO 15:COLOR7:LOCATE A+9,22:PRINT HEX$(A);
700 LOCATE 8,6+A:PRINT HEX$(A);:NEXT
710 IX=X*.15:IY=Y*.16:F=I(IX,IY):X2=16:Y2=6:X3=RND(1)*15+9:Y3=RND(1)*15+6
720 COLOR7:LOCATE 2,23:PRINT A$;
730 FOR L=0 TO 15-R*3
740 II=-(II=0):I=INP(0):I1=INP(1):I1=-(I=255)*I1:A=USR(3)
750 X1=X2+(I=239ANDX2>9)-(I=191ANDX2<23):Y1=Y2+(I1=254ANDY2>6)-(I=251ANDY2<20)
760 IF I1=254 AND X2=16 AND Y2=6 GOTO 460
770 LINE(X2,Y2)-(X2+1,Y2+1),"≠",5,B:COLOR4:LOCATE X1,Y1:PRINT M$(II);
780 X2=X1:Y2=Y1
790 IF F=4 THEN FOR B=1 TO 100:NEXT:GOTO 880
800 IF X2=X3 AND Y2=Y3 GOTO 930
810 X1=X3+RND(1)*3-1:Y1=Y3+RND(1)*3-1:AA=USR(5)
820 X1=X1+(X1>23)-(X1<9):Y1=Y1+(Y1>20)-(Y1<6)
830 LINE(X3,Y3)-(X3+1,Y3+1),"≠",5,B
840 IF TIME$>"00:00:10" THEN COLOR 2-(F=3):LOCATE X1,Y1:PRINT B$(F);:GOTO 870
850 COLOR C1(FT):LOCATE X1,Y1:PRINT F1$(FT);
860 COLOR C2(FT):LOCATE X1,Y1+1:PRINT F2$(FT);:AA=USR(8)
870 X3=X1:Y3=Y1:IF TIME$>="00:01:00" THEN TIME$="00:00:00"
880 NEXT:A=VAL("&H"+A$):X1=A MOD 16+9:Y1=A¥16+6
890 LINE(X1,6)-(X1,21),"≠",7:LINE(9,Y1)-(24,Y1),"≠",7:AA=USR(100)
900 LINE(X1,6)-(X1,21),"≠",5:LINE(9,Y1)-(24,Y1),"≠",5
910 IF X1=X2 OR X1=X2+1 OR Y1=Y2 OR Y1=Y2+1 THEN X=X2:Y=Y2:GOTO 1090
920 A$=MID$(A$,4):A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(RND(1)*256),2)+" ":GOTO 720
930 S=S+INT(RND(1)*10+1)*10:ZZ=ZZ-1:I(IX,IY)=4
940 IF TIME$<="00:00:10" THEN S=S+100*FT+100
950 FOR A=30 TO 1 STEP-1:AA=USR(A):NEXT
960 IF F<3 THEN GOSUB 1030
970 F=4:COLOR7:LOCATE 34,11:PRINT USING "#####";S;
980 IF ZZ>0 GOTO 790
990 REM ◀━━━━━━━━━━━━ ROUND CLEAR ━━━━━━━━━━━━▶
1000 R=R+1:FT=FT-(FT<4):FOR A=1 TO 10:OUT81,50+A MOD 2:FOR B=1 TO 200:NEXT B,A
1010 RESTORE1250:GOSUB 1200:GOTO 340
1020 REM ◀━━━━━━━━━━━━ BONUS ━━━━━━━━━━━━▶
1030 GET@(F*5+5,0)-(F*5+9,2),A:COLOR6:PUT@(F*5+5,0)-(F*5+9,2),A:Z=Z-1
1040 IF Z>0 THEN RETURN
1050 FOR A=0 TO 50:BEEP1:COLOR RND(1)*7+1:BEEP0
1060 LOCATE 12,14:PRINT USING "BONUS#####";1000*R;:NEXT
1070 LINE(12,14)-(21,14),"≠",5:S=S+100*R:RETURN
1080 REM ◀━━━━━━━━━━━━ DIE ━━━━━━━━━━━━▶
1090 FOR A=0 TO 4:COLOR4:LOCATE X,Y:PRINT D$(A)
1100 AA=USR(A*10+70):AA=USR(A*10+75):NEXT
1110 M=M-1:IF M>=0 THEN LINE(35,M*3+16)-(36,A*3+17)," ",4,B:GOTO 440
1120 IF S>HS THEN HS=S
1130 COLOR2:LOCATE 13,11:PRINT "GAMEOVER";:FOR A=1 TO 3000:NEXT:GOTO 160
1140 REM ◀━━━━━━━━━━━━ TITLE ━━━━━━━━━━━━▶
1150 PRINT TAB(5) "◢▀◣ ▛▀▜ ▛ ▜"
1160 PRINT TAB(5) "▙▄  ▛▀▘ ▙▐▌▐▙▐ ▌▐▛"
1170 PRINT TAB(5) "▜▄▛ ▌   ▜▄▛ ▐▐▐▐▌▐▙"
1180 RETURN
1190 REM ◀━━━━━━━━━━━━ MUSIC ━━━━━━━━━━━━▶
1200 PRINT CHR$(12);:OUT81,0
1210 READ A:IF A=999 THEN WIDTH,:POKE&HE902,100:RETURN
1220 POKE &HE902,INT(25000/(2*A)):A=USR(A):GOTO 1210
1230 DATA 250,120,170,200,120,170,200,240,110,160,190,110,160,190,250,120,170
1240 DATA 200,120,170,200,180,170,160,150,140,130,120,999
1250 DATA 150,150,180,200,150,130,130,130,130,150,150,180,200,150,180,180,180
1260 DATA 180,150,150,180,200,150,140,125,110,100,115,125,150,125,150,150,999
1270 REM ──────────────── ｶｲｿﾞｳﾃﾝ ────────────────
1280 REM   ● Coffee break ｦ ﾂｹﾙｺﾄ。 ● MUSIC ｦ ｶｴﾙｺﾄ。 ● ｿﾉﾀ。
1290 REM       ｲｼﾞｮｳ。     ﾊﾟﾗｼﾞｸﾛﾛﾍﾞﾝｾﾞﾝ
1300 REM                   ﾊﾟﾗｼﾞｸﾛﾛﾍﾞﾝｾﾞﾝ    ｳｯｷｬｯｷｬ
```

★GOTO使いすぎると，GOっTOんところぶぞ／エラーしちゃった。あーあ，エラーコッチャ。(神奈川県横浜市・多田裕行12才)……【編：♪アリさんとアリさんがごっつんこ♪影：♪Dr.とDr.が……あれ？うまく歌えない。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用

BIRD HUNTER (バード ハンター)

榊　芳輝



なぜか，このPC村では，みかんの収穫の時期。でも，PC村にはみかんを取りに，鳥が飛んできます。まして，赤字つづきのみかん農園の経営では，1個でも鳥に食べられてはいけない。そこで，君は鳥退治に出かけたのであった。

遊びかた

鳥が，木の巣から右のみかん農園に飛び，また，巣にもどります。巣にもどられると，チャンスが1回減りますが，そうなる前に，鳥を撃ち落としてください。人間は，4と6のキーで左右に動き，ZXCのキーでそれぞれ，左ななめ上，ま上，右ななめ上に弾を撃ちます。

CHECKER FLAG

編：ちょっと，ゲーム性にとぼしい感じがするなあー。

Dr.D：それに，ゲーム自体もそんなにむずかしくはないみたいだな。面クリアするごとに少しずつ，むずかしくなってもいいんじゃないかな？

面数＋3匹やっつけると，面クリアです。3面ごとに，チャレンジング・ステージがあります。卵のどれかにひよこがいるので，タイム内にさがしてください。卵を撃てばわかります。ひよこを見つけると，残りタイムがボーナスになります。

得　点

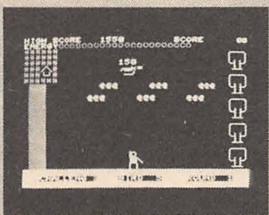
鳥を撃ったとき，鳥の進んでいる方向，弾の角度によって得点がちがいます。また，鳥はときどき卵を落とします。それを取ると200点です。面クリアのとき，残りのエネルギーでボーナスがもらえます。それから，あることをすると，100〜1000点入ります。

エネルギー

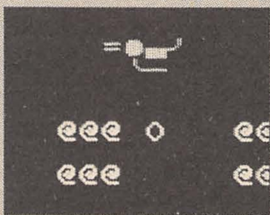
このゲームには，エネルギーがあり，銃と人間の体力と対応しています。人間が動くとエネルギーが減り，動かないとエネルギーが増えます。また，弾を撃ってもエネルギーが減り，あるていどエネルギーがないと，弾は撃てません。



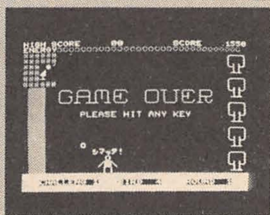
《写真1》タイトル画面。キャラクタの説明です



《写真2》鳥をみかん農園にやってはいけない！



《写真3》鳥が何か落としたぞ！ん？これが卵だ



《写真4》あー，みかん農園を守りきれなかった

★僕はプログラムを打って，RUNするたびに，エラーがたくさん出ます。いつか，影さんみたいになれるでしょうか？（絶対なりたくない）。（福島県石川郡・割栢俊明14才）……【編：なりたくてもなれっこないよ。悪い意味で…。】

BIRD HUNTERのプログラム・リスト

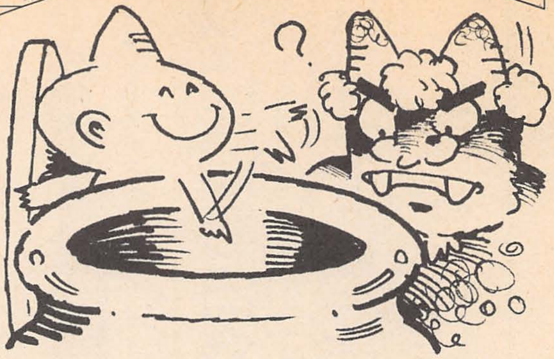
```
10 REM      BIRD HUNTER    by JUN
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR 7,32:CLEAR 800:PRINT CHR$(12)
30 HI=0:DIM I$(6),B$(4),K$(1),E$(2):C$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
40 I$(0)=" O "+C$+"/▲\"+C$+" | | "
50 I$(1)=" O "+C$+"▀█\"+C$+"( \"
60 I$(2)=" O "+C$+"/█▀"+C$+"/ )"
70 I$(3)="\O "+C$+" █\"+C$+" | | "
80 I$(4)=" D "+C$+" █\"+C$+" | | "
90 I$(5)=" O/"+C$+"/█ "+C$+" | | "
100 I$(6)="    "+C$+"    "+C$+"    "
110 E$(0)="▲"+C$+"■"+C$+"■"+C$+"▼"
120 E$(1)="▲"+C$+"▼"+C$+"▲"+C$+"▼"
130 E$(2)=" ●'"+C$+"◢  "+C$+"┴  "
140 C$=C$+CHR$(29)
150 B$(0)="\●="+C$+" ─' "
160 B$(1)="=●/ "+C$+" └─ "
170 B$(2)="    "+C$+"    "
180 B$(3)="/═x="+C$+" ─' "
190 B$(4)="=x═\"+C$+" └─ "
200 T$="/─\"+C$+"|  |"+C$+"ㄐ ㄗ"+C$+" ┴┴ "
210 K$="@@@      @@@       @@@      "
220 REM *** TITLE ***
230 COLOR 5
240 LOCATE 3,0:PRINT "┌┐┌─┐┌┬┐   ┬ ┬┬ ┬┬┌─┐┌─┐"
250 LOCATE 3,1:PRINT "├┤│├┘││    ├┤││││ │ ├ ├┘"
260 LOCATE 3,2:PRINT "└┘┴┴└┴┘    ┴ ┴└┘┴ ┴ └─┴└"
270 COLOR 7:LOCATE 2,6:PRINT I$(0)
280 COLOR 4:LOCATE 2,13:PRINT B$(0)
290 COLOR 6:LOCATE 21,6:PRINT E$(2)
300 COLOR 7:LOCATE 21,13:PRINT "@@@@"
310 COLOR 7:LOCATE 8,7:PRINT "=  YOU":LOCATE 8,13:PRINT "=  BIRD"
320 LOCATE 25,7:PRINT "=  CHICK":LOCATE 25,13:PRINT "=  CLOUD"
330 COLOR 6:LOCATE 1,19:PRINT "(4) <=   => (6)"
340 COLOR 4:LOCATE 22,19:PRINT "Z X C":COLOR 5:LOCATE 22,18:PRINT "\ ! /"
350 LINE(0,5)-(36,24),"■",1,B:I=1
360 I=I+1:IF I>7 THEN I=1
370 COLOR I:LOCATE 15,22:PRINT "PLEASE PUSH ANY KEY"
380 IF INKEY$<>"" THEN 400
390 GOTO 360
400 REM *** GAME START ***
410 SC=0:MA=3:P1=5:R=1:R1=4
420 REM *** ROUND ***
430 IF R=7 THEN K$="@@@@     @@@@     @@@@     ":P1=5
440 IF R MOD 3=0 THEN P1=P1+1:GOTO 1110
450 REM *** SCREEN ***
460 PRINT CHR$(12):LINE(1,8)-(3,21),"■",2,BF:LINE(0,2)-(5,7),"#",4,BF
470 LINE(0,22)-(38,24),"■",3,BF:COLOR 6
480 LOCATE 3,5:PRINT "/\":LOCATE 3,6:PRINT "└┘":COLOR 4
490 COLOR 7:LOCATE 8,8:PRINT K$:LOCATE 8,10:PRINT K$
500 FOR I=2 TO 18 STEP 4:LOCATE 34,I:PRINT T$:NEXT:COLOR 7
510 LOCATE 0,1:PRINT "ENERGY":LINE(6,1)-(37,1),"O",1
520 LOCATE 0,0:PRINT "HIGH SCORE                  SCORE "
530 LOCATE 11,0:PRINT USING "#####0";HI:LOCATE 32,0:PRINT USING "#####0";SC
540 LOCATE 3,23:PRINT USING "CHALLENG #";MA
550 LOCATE 27,23:PRINT USING "ROUND ##";R
560 X=13:E=38:K$(0)=K$:K$(1)=K$:BX=7:BY=RND(1)*4+3:P2=0:P3=0:P4=0:BV=1
570 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
580 '
590 REM *** MAN MOVE ***
600 IN=INP(0):IF IN=239 OR IN=191 THEN BEEP 1:BEEP 0:P=1 ELSE P=0:I=0
610 LOCATE X,19:PRINT I$(6):IF IN=239 THEN I=1:IF X>7 THEN X=X-1
620 IF IN=191 THEN I=2:IF X<29 THEN X=X+1
630 COLOR 7:LOCATE X,19:PRINT I$(I)
640 REM *** CLOUD MOVE ***
650 COLOR 7:P2=P2+1:IF P2<P1 THEN 680 ELSE P2=0
660 K$(0)=RIGHT$(K$(0),1)+LEFT$(K$(0),23):LOCATE 8,8:PRINT K$(0)
670 K$(1)=RIGHT$(K$(1),23)+LEFT$(K$(1),1):LOCATE 8,10:PRINT K$(1)
680 REM *** BIRD MOVE ***
690 P3=P3+1:IF BV=1 THEN J=0 ELSE J=1
700 IF P3<P1-2 THEN FOR I=1 TO 195:NEXT:GOTO 740
710 P3=0:LOCATE BX,BY:PRINT B$(2):BX=BX+BV
720 IF BX>29 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:BV=-1:J=1
730 IF BX<7 AND BV=-1 THEN 1330
740 COLOR 3:LOCATE BX,BY:PRINT B$(J)
750 IF P4=0 AND RND(1)>.95 THEN P4=1:EX=BX+1:EY=BY+2
760 REM *** MISSILE ***
770 COLOR 7:ON P GOTO 930:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 930
780 K=INSTR("zxc",A$):IF E-3<6 THEN 930 ELSE E=E-3
790 IF K=0 THEN 930 ELSE J=K+2:K=K-2:VY=18:LOCATE X,19:PRINT I$(J)
800 VX=(X+1)+K*2:IF K=-1 THEN V$="\" ELSE IF K=1 THEN V$="/" ELSE V$="|"
810 P$=CHR$(PEEK(&HF302+VX*2+VY*120)):LOCATE VX,VY:PRINT V$
820 ON INSTR("@=●/ └─O",P$) GOTO 850,890,890,890,890,890,890,860
830 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE VX,VY:PRINT " ":VX=VX+K:VY=VY-1
840 IF (VX<8)+(VX>32)+(VY<2) THEN GOTO 930 ELSE 810
850 BEEP 1:LOCATE 8,8:PRINT K$(0):LOCATE 8,10:PRINT K$(1):BEEP 0:GOTO 930
860 LOCATE VX,VY:PRINT "X":B=INT(RND(1)*10+1)*10:BEEP 1
870 SC=SC+B:LOCATE VX-1,VY-1:PRINT USING"###0";B:FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0
880 NEXT:LINE(VX-1,VY-1)-(VX+2,VY)," ",7,BF:P4=0:GOTO 930
890 LOCATE BX,BY:PRINT B$(3+ABS(BV=-1)):IF BV=1 THEN B=10 ELSE B=5
900 R1=R1-1:IF K THEN B=B+10:SC=SC+B ELSE B=B+5:SC=SC+B
910 LOCATE BX,BY-1:PRINT USING"##0";B:FOR I=0 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
920 LINE(BX,BY-1)-(BX+3,BY+1)," ",7,BF:BX=8:BY=RND(1)*4+3:BV=1:IFR1<0THEN1040
930 REM *** PRINT ENERGY etc. ***
940 IF P=0 THEN E=E+1 ELSE IF P=1 THEN E=E-1
950 IF E>37 THEN E=37 ELSE IF E<7 THEN E=8
960 LINE(8,1)-(E-1,1),"O",1:LINE(E,1)-(39,1)," ",7:COLOR 7
970 LOCATE 32,0:PRINT USING"#####0";SC:LOCATE 16,23:PRINT USING"BIRD ##";R1+1
980 REM *** EGG DOWN ***
990 IF P4=0 THEN 1030 ELSE LOCATE EX,EY:PRINT " ":EY=EY+1
1000 LOCATE EX,EY:COLOR 7:PRINT "O":BEEP 1:::BEEP 0:IF EY<19 THEN 1030
1010 P4=0:IF ABS(EX-1-X)<2 THEN SC=SC+20:LOCATE X,18:PRINT "200":BEEP 1
1020 FOR I=1 TO 300:NEXT:BEEP 0:LOCATE X,18:PRINT "   ":LOCATE EX,EY:PRINT " "
1030 GOTO 600
1040 REM *** ROUND CLEAR ***
1050 COLOR 7:LOCATE 13,11:PRINT "C L E A R"
1060 R=R+1:R1=R+2:P1=P1-1:IF P1<0 THEN
1070 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=1 TO I:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT
1080 B=(E-6)*10:LOCATE 11,13:PRINT USING "BOUNS ###0 pts";B
1090 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR J=1 TO I/2:NEXT:BEEP 0:NEXT:SC=SC+B
1100 LOCATE 32,0:PRINT USING "#####0";SC:GOTO 430
1110 REM *** CHALLENGING STAGE ***
1120 PRINT CHR$(12):COLOR 6:LOCATE 9,2:PRINT "CHALLENGING STAGE":TI=50:COLOR 7
1130 LINE(15,4)-(20,6),"O",1,B:LOCATE 16,5:PRINT USING "##00";TI
1140 FOR I=0 TO 36 STEP 4:LOCATE I,8:PRINT E$(0):NEXT:X=18:P5=0
1150 COLOR 0:X1=INT(RND(1)*10)*4+1:LOCATE X1,7:PRINT "A":COLOR 5
1160 LOCATE 11,14:PRINT "SEARCH A CHICK":COLOR 7:LOCATE X,20:PRINT I$(0)
1170 FOR I=1 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO I:NEXT:NEXT
1180 LOCATE 11,14:PRINT "              "
1190 IN=INP(0):IF IN=239 OR IN=191 THEN BEEP 1:BEEP 0:P=1 ELSE P=0:I=0
1200 LOCATE X,20:PRINT I$(6):IF IN=239 THEN I=1:IF X>0 THEN X=X-1
1210 IF IN=191 THEN I=2:IF X<36 THEN X=X+1
1220 COLOR 7:LOCATE X,20:PRINT I$(I)
1230 P5=1-P5:IF P5=0 THEN TI=TI-1:LOCATE 16,5:PRINT USING "##00";TI:
1240 IF TI=0 THEN 1300 ELSE IF P GOTO 1280 ELSE IF INKEY$<>"x" THEN 1280
1250 BEEP 1:VX=X+1:LINE(VX,12)-(VX,19),"|",2:LINE(VX,12)-(VX,19)," ",7
1260 IF PEEK(&HF82A+VX*2)=135 THEN LOCATE X,8:PRINT E$(1):BEEP 0:BEEP 1
1270 BEEP 0:IF PEEK(&HF64A+VX*2)=65 THEN 1290
1280 GOTO 1190
1290 COLOR 6:LOCATE X,8:PRINT E$(2):FOR I=0 TO 250:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1300 LOCATE 12,14:PRINT USING "BOUNS ##00 pts";TI:SC=SC+TI*10
1310 BEEP 1:FOR I=0 TO 150:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 1500:NEXT:R=R+1
1320 GOTO 430
1330 REM *** MAN OUT ***
1340 COLOR6:LOCATE 3,4:PRINT E$(2):COLOR 7:LOCATE X-1,18:PRINT "ｼﾏｯﾀ!":MA=MA-1
1350 FOR I=0 TO 250:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:IF MA>0 THEN 430
1360 REM *** GAME OVER ***
1370 COLOR 3
1380 LOCATE 6, 8:PRINT "┌─┐┌─┐┌┬┐┌─   ┌─┐┬ ┬┌─┐┌─┐"
1390 LOCATE 6, 9:PRINT "│ ┬├─┤│││├─   │ │└┐┌┘├─ ├┬┘"
1400 LOCATE 6,10:PRINT "└─┘┴ ┴┴ ┴└─   └─┘ └┘ └─┘┴└─"
1410 COLOR 5:LOCATE 10,12:PRINT "PLEASE HIT ANY KEY"
1420 BEEP 1:FOR I=0 TO 180:NEXT:BEEP 0:K$="@@@      @@@      @@@      "
1430 IF HI<SC THEN HI=SC
1440 IF INKEY$="" THEN 1440 ELSE 410
```

★ニュースです。昨夜遅く，1ﾒｶﾞﾄﾝの重りが落ちてきて，多くの人の目がとんでいってしまったそうです。（群馬県前橋市・KAZAK14才）……【影：今晩は，明日の天気予報です。では，それ！カラーン。明日は雨です。】

PC-8001mkII/SR用

トンキー君のブロック・ゲーム

深水英一郎



†遊びかた

8246キーで，上下左右に移動します。トンキー君をうまく操って，バルキーをうまく，まん中の青いハコの中に誘導してください。バルキーにかみつかれたり，TEN吉君に，右のツノをさわられると，ゲーム・オーバーです。

TEN吉君の攻撃には，盲点があります。それと，TEN吉君はブロックに穴をあけて，くずしてしまいます。くずれたブロックは，バルキーも通っていけますし，トンキー君が押しても，なくなってしまいます。

ブロックは，押すと動かせます。二つ以上いっぺんに動かそうとすると，だんだんなくなっていきます。

《第1表》主な変数表

YC	トンキーのキャラ
W	バルキーのキャラ
GE	トンキーの進む方向にブロックがないか
GW	バルキー 〃 〃
T	左上の題名のキャラ
B	ブロックのキャラ
X，Y	トンキーのX，Y座標
WX，WY	バルキーのX，Y座標
TX，TY	テン吉君のX，Y座標
K	トンキー，バルキーを消す

バルキーは，ブロックを通りぬけられないので，ブロックをうまく動かし，有効に使いましょう。

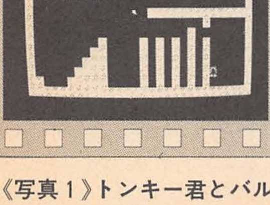
面をクリアすると，前の面の残ったブロックは残ったままです。残ったブロックは，動かせませんが，うまくやれば，くずせます。バルキーは，その面に，新しく出てきたブロック以外は，簡単に通りぬけてしまいます。

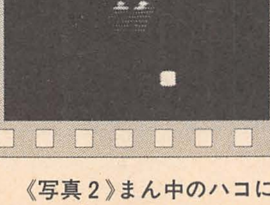
ブロックの形は9種類で，面が進むにつれて，前の面のブロックがたまっていき，難かしくなってきます。あなたは，はたして何面トッパできるでしょうか？

†改造のアドバイス

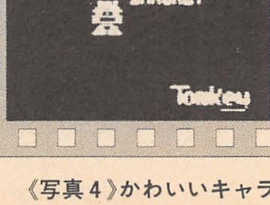
○前の面のブロックが残らないようにしたいとき――230行に，“CMD　CLS 3”を加える。
○9面からあとも，面の重ね合わせをしたいとき――1300行と，1310行の，“CMD　CLS 3”を取る。
○画面を作っているところを見たくないとき―― 245行に，CMD SCREEN 2，1，7と，395行に，CMD SCREEN 2，0，7という，新しい行をつけ加える。

キャラクタのデータは，130行～190行。ブロックと，面のデータは，840行～1280行に，それぞれ入っています。


《写真1》トンキー君とバルキーの物語です


《写真2》まん中のハコにバルキーを閉じ込めた


《写真3》2面目。1面で残ったブロックが残る



《写真4》かわいいキャラもゲームをもり上げる

★中間テストがありました。それまでずっと84年10月号の英文法テストのプログラムで勉強していたら，なんと学年で英語が1位になりました。(埼玉県越谷市・永野貴成12才)……【影：ベーマガはお役に立てる雑誌なのです。】

トンキー君のブロック・ゲームのプログラム・リスト

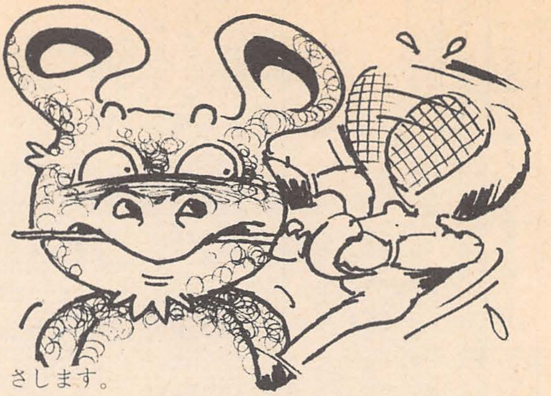
```
10 ' GAME  TONKEY'S BROCK
20 '
30 CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3
40 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:COLOR7
50 DEFINTA-Z
60 DIMY(21),W(21),GE(21),T(39),B(21),GW(21),K(21)
70 ' ｷｬﾗ                                                  ┐
80 FORI=0TO20:READA:Y(I)=A:NEXTI                          │
90 FORI=0TO20:READA:W(I)=A:NEXTI                          │
100 FORI=0TO38:READA:T(I)=A:NEXTI                         │
110 FORI=0TO1:READA:K(I)=A:NEXTI                          │
120 GOTO770                                               ├ キャラクタ定義
130 DATA 22,12,-22336,-1524,-17238,-21974,12192,-7953,8364,27368,-23382,21865
140 DATA 23204,-27562,-26022,1428,16553,277,21840,21573,0
150 DATA 22,12,-22516,2752,-32598,22058,-22112,-22443,4124,-27184,22613,176
160 DATA -27336,22613,21761,3584,-16382,-30166,-21856,-22390,0
170 DATA 58,9,-22358,512,0,0,2,512,8,0,2562,8714,10248,-32736,12291,13263
180 DATA -15568,-16336,12291,-3121,-64,-16336,12291,-3124,-16336,-16321,1281
190 DATA 20740,5124,16384,0,0,0,16384,0,0,21761,85,0,22,12  ┘
200 ' BROCK
210 READA$:IFA$="ｵﾜﾘ"THEN1290 ←DATAが“オワリ”なら9面クリアの処理へ
220 IFA$="1 ﾒﾝﾒ"THENFB=-1024
230 FORI=0TO20:READA:B(I)=A:NEXTI ←ブロックのキャラクタ定義
240 ' ｶﾞﾒﾝ
250 COLOR7:LOCATE0,0:PRINT A$:BO=1000
260 LOCATE37,13:COLOR1:PRINT "[graphic]":LOCATE37,14:PRINT "[graphic]"
270 FORI=1TO319STEP11                   ┐
280 CMD PUT(I,20),B,PSET                │
290 CMD PUT(I,188),B,PSET               │
300 NEXTI                               ├ まわりのブロックを置く
310 FORI=20TO180STEP12                  │
320 CMD PUT(1,I),B,PSET                 │
330 CMD PUT(309,I),B,PSET               │
340 NEXTI                               ┘
350 FORI=32TO168STEP12                  ┐
360 READA:IFA=0THENNEXTI                │
370 IFA=100THEN400                      ├ 中のブロックを置く
380 CMD PUT(A*11+12,I),B,PSET           │
390 GOTO360:COLOR7                      ┘
400 CMD PUT(2,10),T,PSET
410 BEEP1:FORI=1TO100:NEXTI:BEEP0
420 X=23:Y=44:WX=254:WY=164:TX=155:TY=104:LOCATE76,1:COLOR5:PRINT KAS
430 ' ﾒｲﾝ
440 CMD PUT(X,Y),Y,PSET
450 NP=INP(0):NI=INP(1)
460 BO=BO-1:LOCATE40,1:PRINT BO
470 CMD LINE(TX-1,TY-1)-(TX+1,TY+1),0,BF
480 TX=TX+((X<TX)-(X>TX))*2:TY=TY+((Y<TY)-(Y>TY))*2 ←テン吉君の動き
490 CMD LINE(TX-1,TY-1)-(TX+1,TY+1),3,BF
500 IFX=TXANDY=TYTHEN740 ←トンキーがバルキーにつかまったか?
510 IFWX=155THENIFWY=104THEN710 ←バルキーがハコに入ったか?
520 XW=(X<WX)-(X>WX) ┐
530 YW=(Y<WY)-(Y>WY) ┴ バルキーの動き
540 CMD PUT(WX,WY),K,PSET
550 WX=WX+XW*11:WY=WY+YW*12
560 CMD GET(WX,WY)-(WX+11,WY+12),GW
570 IFGW(2)=B(2)THENWX=WX-XW*11:WY=WY-YW*12 ←ブロックにぶつかったか?
580 CMD PUT(WX,WY),W,PSET
590 IFWX=XTHENIFWY=YTHEN740
600 IFNP=255 AND NI=255 THEN450 ←キーが押されているか?
610 YX=(NP=239)-(NP=191):YY=(NI=254)-(NP=251)
620 CMD PUT(X,Y),K,PSET
630 X=X+YX*11:Y=Y+YY*12
640 X=X-((X<12)-(X>298))*11 ┐
650 Y=Y-((Y<32)-(Y>180))*12 ┴ トンキーが画面からとび出さないように
660 BEEP1:BEEP0
670 CMD GET(X,Y)-(X+11,Y+12),GE
680 IFGE(2)=B(2)THENCMD PUT(X+YX*11,Y+YY*12),B,PSET ←ブロックを動かす
690 IFGE(2)=FBTHENX=X-YX*11:Y=Y-YY*12 ←前の面のブロックがあると進めない
700 GOTO440
710 BEEP1:FORI=1TO100:NEXTI:BEEP0:BEEP:FB=B(2):GOSUB1320                  ┐
720 FORI=1TOBO/10:BEEP1:LOCATE20,1:PRINT "SCORE ";SC:SC=SC+10:BEEP0:NEXTI ├ 面クリア
730 GOTO200                                                               ┘
740 CMDSCREEN3:CMDPUT(X,Y),W,PSET:CMD PUT(X,Y),Y,XOR:FORI=1TO210:BEEP1:BEEP0
750 NEXTI:KAS=KAS-1:IFKAS=0THEN760ELSECMDSCREEN2,,7:GOSUB1320:GOTO420
760 CMD CLS3:LOCATE35,12:COLOR7:PRINT "GAME OVER!":CMD SCREEN2,0,7  ┐
770 CMD PUT@(10,10),Y,PSET:COLOR7:LOCATE5,1:PRINT "TONKEY"           │
780 CMD PUT@(30,30),W,PSET:LOCATE10,3:PRINT "BARUKEY"                │
790 CMD PUT@(60,60),T,PSET:FORI=1TO2000:NEXTI                        ├ ゲーム・オーバー
800 FORI=1TO2000:NEXTI:KAS=3:SC=0                                    │
810 LOCATE60,23:PRINT "Hit any key!!":LOCATE60,23:PRINT "             "
820 IFINKEY$=""THEN810                                               │
830 CMD CLS3:RESTORE840:GOTO200                                      ┘
840 DATA 1 ﾒﾝﾒ,22,12,-21846,-27224,30805,-21846,-27208,-18345,-21574,-17992
850 DATA -18309,-17477,-17480,-18261,21947,-17736,-18262,21941,-21958,-22358,0
860 DATA 0,0,0,1,2,3,4,5,6,7,0,0,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,0,21
870 DATA 0,19,0,8,13,15,17,19,21,0,7,8,13,15,17,19,21,0,6,7,8,13,15,17,19,21
880 DATA 0,5,6,7,8,13,15,17,19,21,0,4,5,6,7,8,13,15,17,19,21,100
890 DATA 2 ﾒﾝﾒ,22,12,21846,21928,21589,9252,-6364,-6937,-21846,21928,21589
900 DATA 9252,-6364,-6937,-21846,21928,21589,9252,-6364,-6937,0
910 DATA 0,2,3,4,5,6,7,10,11,15,16,19,20,21,0,2,8,10,11,15,16,19,20,21,0
920 DATA 2,8,10,12,14,16,19,20,21,0,2,8,10,12,14,16,19,20,21,0,2,8,10,13,16,19
930 DATA 20,21,0,2,3,4,5,6,7,10,13,16,19,20,21,0,2,8,10,16,19,20,21,0
940 DATA 2,8,10,16,20,0,2,8,10,16,0,2,8,10,16,20,0,2,3,4,5,6,7,10,16,20,0,100
950 DATA 3 ﾒﾝﾒ,22,12,-30038,-21848,-22390,-30038,168,0,-21846,-21976,10410
960 DATA -21846,40,0,-30038,-21848,-22390,-30038,168,0,0
970 DATA 0,2,3,4,5,7,8,9,10,13,14,15,16,18,19,20,21,0
980 DATA 2,5,7,10,13,16,18,21,0,2,5,7,13,16,18,21,0,2,5,7,13,16
990 DATA 18,21,0,2,5,7,13,16,18,21,0,2,3,4,5,7,13,16,18,21
1000 DATA 0,2,7,11,12,14,15,18,21,0,2,7,13,16,18,21,0,2,7,13,16
1010 DATA 18,21,0,2,7,13,16,18,21,0,2,7,10,13,16,18,21,0
1020 DATA 2,7,8,9,1,13,14,15,16,18,19,20,21,100
1030 DATA 4 ﾒﾝﾒ,22,12,-21974,-13664,-29526,-21774,-964,-856,9215,-4,-817,-12289
1040 DATA -4,-1005,21756,-3588,15445,21957,5452,20565,0
1050 DATA 0,0,0,2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,0,1,3,5,7,9,11,13,15,17,19
1060 DATA 21,23,25,0,0,0,0,2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,0,0,0,0,100
1070 DATA 5 ﾒﾝﾒ,22,12,-21846,10920,-24406,-21950,21508,21504,21845,5460,20565
1080 DATA 21953,-1012,-1024,-1,16380,-3841,-125,-22520,-22528,0
1090 DATA 1,14,27,0,2,14,26,0,3,14,25,0,4,14,24,0,5,14,23,0,6,14,22,0,7,14,21
1100 DATA 0,6,14,22,0,5,14,23,0,4,14,24,0,3,14,25,0,2,14,26,0,1,14,27,100
1110 DATA 6 ﾒﾝﾒ,22,12,-683,1364,16469,21504,0,168,-22006,-21888,-22006,128,168
1120 DATA -1024,3840,-16129,-1,4092,-16129,0,0
1130 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26
1140 DATA 0,0,2,25,0,2,25,0,2,25,0,2,25,0,2,25,0,2,25,0,2,25,0,2,25,0,1,2
1150 DATA 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,100
1160 DATA 7 ﾒﾝﾒ,22,12,-21846,168,-32598,-22014,2560,168,-21846,168,0,21845
1170 DATA 1364,84,21761,0,16469,21845,84,0,0
1180 DATA 0,0,5,6,7,0,3,8,0,3,8,3,8,9,0,4,5,6,7,11,0,7,9,0,0,0,0,0,100
1190 DATA 8 ﾒﾝﾒ,22,12,1365,84,0,21589,20,0,21781,80,0,21825,84,0,1365,84,0
1200 DATA 21589,20,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,20,21,22,0,20,23,0,20,0,18,20,0,15,16,17,20,0,15,20,0,15,20
1220 DATA 0,14,20,0,20,100
1230 DATA 9 ﾒﾝﾒ,22,12,-1024,3840,16129,52,12400,12456,-21774,-1476,-17390,4858
1240 DATA -3396,15530,-22480,13360,28672,-241,192,252,0
1250 DATA 0,11,12,13,14,15,16,17,18,0,10,19,0,10,19,0,10,19,0,10,19,0
1260 DATA 11,12,13,14,15,16,17,18,19,0,19,0,19,0,10,19,0,10,19,0
1270 DATA 11,12,13,14,15,16,17,18,0,100
1280 DATA ｵﾜﾘ
1290 FORI=1TO20:BEEP1:FORQ=1TO15:NEXTQ:BEEP0:NEXTI        ┐
1300 CMD CLS3:LOCATE35,12:COLOR5:PRINT " 9 ﾒﾝ ｸﾘｱｰ!!"       ├ 9面クリアしたときの処理
1310 FORI=1TO2000:NEXTI:RESTORE840:CMD CLS3: GOTO 200     ┘
1320 CMDPUT(X,Y),K,PSET:CMDPUT(WX,WY),K,PSET               ┐ トンキー，バルキー，
1330 CMD LINE(TX-1,TY-1)-(TX+1,TY+1),0,BF:RETURN           ┘ テン吉君を消す
1340 '
1350 ' 1984/9/15 - 1984/10/3          by Eiichiro-Fukami
```

★つぐ美さん！教科書に出ていましたよ。「森の外れでは，つぐ美がないています。」って。（富山市・**小川各啓12才**）……【**影**：♪電線に，つぐ美が3羽とまってる♪ってはやったの知ってる？ **つぐ美**：それは，すずめです。プン㊥】

PC-8801/mkII/SR(ROM-BASIC)用

モンスター1

須藤　英明



❖ストーリー

あなたは，フェンシング・チームのキャプテンなのです。夜な夜な出てくる，こわいモンスターを得意のフェンシング突きで，やっつけてください。

❖遊びかた

1と3で左右に動かし，モンスターが来たら1＋スペース・キーで左にさし，3＋スペース・キーで右にさします。

モンスターに触れるとエネルギーが50減り，モンスターをやっつけると50増えます。最上階まで上がり一番左に行くと，1面クリアです。そして，エネルギーがボーナスになります。

各階の一番左に行くと一つ上の階に登り，登ったら下の階にはもどれません。モンスターはつねに追ってきます。

CHECKER FLAG

編：もう少し，画面に工夫がほしかったですね。キャラクタも，もっと大きくしたほうが，ゲームに迫力がでるんでは？

Dr.D：ベーシックマスターJrなどは，大きなキャラクタのゲームの投稿が多いんだが，マイクロソフト系のＢＡＳＩＣでは，長い文字列を表示するとき，つぎの行へ一部はみでるようなことがあると，その文字列をつぎの行の先頭から表示してしまうんだな。85年1月号の移植テクでキャラクタを大きくする方法をやってるから，参考にしてくれたまえ。

❖プログラムのしくみ

ＢＡＳＩＣでキャラクタを作ったので，ＤＡＴＡのところを変えて，おもしろくしてみてください。

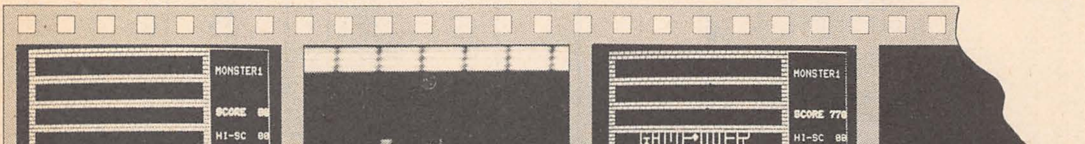
また，ゲームが簡単だと思ったら，150行のV＝3 の3を2か1にしてください。

なお，思いつきで作ったプログラムなので，整理されていない点は，お許しください。



by SIXIMBER

評…おいおい、おだやかじゃないな(影)



《写真1》さあ，がんばって最上階まで進め！

《写真2》モンスタにフェンシング突きだ！

《写真3》エネルギーがマイナスになっちゃった

★Ｘ１のスペース・キーの上に熱いコーヒーをこぼしてしまったら，変形して押せなくなった。どうしたらいいんだ！（和歌山市・X1 turbo君12才）…【影：おスはどんな味？編：すっぺー。影：すっぺースをこぼしたら？】

モンスター1のプログラム・リスト

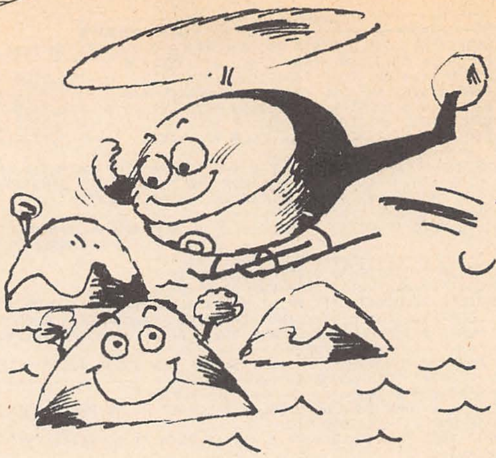
```
10 '------------------GRAFIC -----------------------
20 SC=0:HI=0 ←———— スコアとハイ・スコアの初期設定
30 SCREEN 0,3:CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DIM Z(16,8):GET@(0,0)-(15,7),Z ←—— DIM Zに消すキャラクタを入れる
40 DIM A(16,8):GOSUB *GRA:GET@(0,0)-(15,7),A                 ┐
50 DIM B(16,8):RESTORE 740:GOSUB *GRA:GET@(0,0)-(15,7),B       │ 各キャラクタをそれぞれDIM A,B,C,D,E,
60 DIM C(16,8):RESTORE 830:GOSUB *GRA:GET@(0,0)-(15,7),C       ├ Fに入れる
70 DIM D(16,8):RESTORE 920:GOSUB *GRA:GET@(0,0)-(15,7),D       │ ＊FICは，キャラを逆にした状態にする
80 DIM E(16,8):RESTORE 740:GOSUB *FIC:GET@(0,0)-(15,7),E       │
90 DIM F(16,8):RESTORE 830:GOSUB *FIC:GET@(0,0)-(15,7),F:SCREEN 0,0 ┘
100 '------------------GAMEN-----------------------
110 FOR Y=0 TO 200 STEP 24:FOR X=0 TO 464 STEP 16:PUT(X,Y),A,PSET:NEXT:NEXT ┐
120 LINE(480,0)-(639,199),5,B:FOR Y=0 TO 199 STEP 8:PUT(0,Y),A,PSET:NEXT    ├ レンガで画面を書く
130 FOR Y=0 TO 199 STEP 8:PUT(464,Y),A,PSET:NEXT:                           ┘
140 '------------------ショキ-------------------------
150 V=3:ME=0:IF HI<SC THEN HI=SC ┐ Vは，難度の調整，MEは面数，SCは，スコアの初期化，
160 SC=0                         ┘ あとは，ハイ・スコアの書き込み
170 '------------------メンキリカエ----------------------
180 COLOR 2:LOCATE 31,2:PRINT"MONSTER1"                                       ┐
190 V=V-1:X=448:Y=184:A=48:ENE=30:IF V=-1 THEN V=0                             │ 面をきりかえた
200 COLOR 7:LOCATE 31,7:PRINT USING"SCORE###0";SC:COLOR 2                      ├ ときの設定
210 LOCATE 31,10:PRINT USING"HI-SC###0";HI:ME=ME+1:COLOR 5:LOCATE 31,12:PRINT US │
ING"MEN > #";ME:COLOR 3:LOCATE 31,15:PRINT USING"ENEGY###0";ENE                ┘
220 '-----------------INP-------------------------
230 FOR I=0 TO V+2:I=INP(0):IF I=253 THEN GOSUB 410 ←—— Vの内容によって自分の動く
240 IF I=247 THEN GOSUB 450 ←———————————————— 速さを変える，自分うごく
250 NEXT:GOSUB 360 ←——————— 敵を動かす
260 IF A=X THEN ENE=ENE-5:COLOR 3:LOCATE 31,15:PRINT USING"ENEGY###0";ENE ←—— モンスタと人間が位置すると
                                                                                 エネルギーが減少する
270 IF ENE<0 THEN GOTO 510
280 IF X<32 THEN PUT@(X,Y),Z,PSET:PUT@(A,Y),Z,PSET:IF Y<32 THEN GOTO 310 ELSE Y=
Y-24:X=448
290 GOTO 230
300 '-----------------メン クリヤ-------------------------
310 PUT@(X,Y),Z,PSET:PUT@(A,Y),Z,PSET:BEEP:CLS 1                                ┐ メンクリアの判定と
320 COLOR 6:LOCATE 14,10:PRINT "メン クリヤー":FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE 8,12:PRINT"B ├ BONUS点
ONUS IS ";ENE*10;"PTS":SC=SC+ENE:FOR I=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:CLS 1:GOTO 17 ┘
0
330 '-----------------テキ シヌ-------------------------
340 FOR I=1 TO 150:COLOR=(4,2):BEEP 1:BEEP 0:COLOR=(4,4):NEXT:PUT(A,Y),Z,PSET:AZ ┐ 敵を殺したときの
=INT(RND(1)*27)+1:A=AZ*16:SC=SC+1:COLOR 7:LOCATE 31,7:PRINT USING "SCORE###0";SC ├ 点数を入れる
:ENE=ENE+5:COLOR 3:LOCATE 31,15:PRINT USING"ENEGY###0";ENE:RETURN                ┘
350 '-----------------テキ ウゴ゛ク-------------------------
360 IF A<32 THEN A=A+16  ┐
370 IF A>464 THEN A=A-16 ┘— 追いかけるルーチン
380 IF A<X THEN RR=16 ELSE RR=-16
390 H=INT(RND(1)*10)+1:IF H>V+5 THEN PUT@(A,Y),Z,PSET:A=A+RR ←———— モンスタを消す
400 PUT@(A,Y),D,PSET:RETURN ←—— を表示
410 'LEFT-----------INP(LEFT)-----------------------
420 PUT@(X,Y),Z,PSET:X=X-16:PUT@(X,Y),E,PSET                    ┐
430 IF INP(9)=191 THEN PUT@(X,Y),F,PSET:IF X-16=A THEN GOSUB 340 ├ 人間を左方向に表示
440 RETURN                                                       ┘
450 'RIGHT----------INP(RIGHT)----------------------
460 PUT@(X,Y),Z,PSET:X=X+16:IF X>448 THEN X=X-16                ┐
470 PUT@(X,Y),B,PSET                                             ├ 人間を右方向に表示
480 IF INP(9)=191 THEN PUT@(X,Y),C,PSET:IF X+16=A THEN GOSUB 340 │
490 RETURN                                                       ┘
500 '------------------GAME OVER-------------------------
510 BEEP 1:BEEP 0:COLOR 2:LOCATE 5,9 :PRINT"[illegible]"  ┐
520 BEEP 1:BEEP 0:COLOR 3:LOCATE 5,10:PRINT"[illegible]"  ├ GAME OVERの表示
530 BEEP 1:BEEP 0:COLOR 5:LOCATE 5,11:PRINT"[illegible]"  ┘
540 LOCATE 6,20:COLOR 6:PRINT"YOUR SCORE IS ";SC*10;"PTS!" ←———— スコアの表示
550 LOCATE 6,21:COLOR 4:PRINT"HIT SPACE KEY":IF INP(9)=191 THEN CLS 3:GOTO 100 ←—— スペース・キーを押したら
                                                                                      再ゲーム
560 GOTO 550
570 *GRA'-----------READ 1 ---------------      ┐
580 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 15                  ├ DATAどおりのキャラを表示
590 READ A:PSET(X,Y),A:NEXT:NEXT                │
600 RETURN                                      ┘
610 *FIC'-----------READ 2 ----------------     ┐
620 FOR Y=0 TO 7:FOR X=15 TO 0 STEP -1          ├ DATAの逆のキャラを表示
630 READ A:PSET(X,Y),A:NEXT:NEXT:RETURN         ┘
640 '---------------DATA-------------------
650 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1   ┐
660 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1   │
670 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1   │
680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0   ├ レンガのデータ
690 DATA 1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1   │
700 DATA 1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1   │
710 DATA 1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1   │
720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0   ┘
730 '
740 DATA 2,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0,5,5,0   ┐
750 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,0,0,0,0   │
760 DATA 7,7,7,7,7,7,0,0,0,5,5,0,0,0,0,0   │
770 DATA 0,0,0,0,7,7,7,7,2,0,0,0,0,0,0,0   ├ 人間(剣を上にした状態)のデータ
780 DATA 0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0   │
790 DATA 0,0,0,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0   │
800 DATA 0,0,7,7,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0   │
810 DATA 0,7,7,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0   ┘
820 '
830 DATA 0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0   ┐
840 DATA 0,0,7,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0   │
850 DATA 0,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0   │
860 DATA 0,0,0,0,7,7,7,7,7,2,5,5,5,5,5,5   ├ 人間(剣をさした状態)のデータ
870 DATA 0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0   │
880 DATA 0,0,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0   │
890 DATA 0,7,7,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0   │
900 DATA 7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0   ┘
910 '
920 DATA 0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0   ┐
930 DATA 0,0,0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0,0   │
940 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0   │
950 DATA 0,4,4,4,7,7,7,4,4,7,7,7,4,4,4,0   ├ モンスタのデータ
960 DATA 4,4,4,4,7,0,0,4,4,0,0,7,4,4,4,4   │
970 DATA 4,4,4,4,7,0,0,4,4,0,0,7,4,4,4,4   │
980 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0   │
990 DATA 0,0,4,4,4,4,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0   ┘
1000 '
```


★ワンテク：S１で CAP キーを押してから，変換 キーを押し続けると，どっちのＲＥＤも点滅するよ。（山形県酒田市・**ハゲ松浦14才**）……【**影**：ただ単にこわれただけじゃないの？**編**：こわし魔の影さんじゃないんです。】

PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

ヘリコプター

馬場　和人



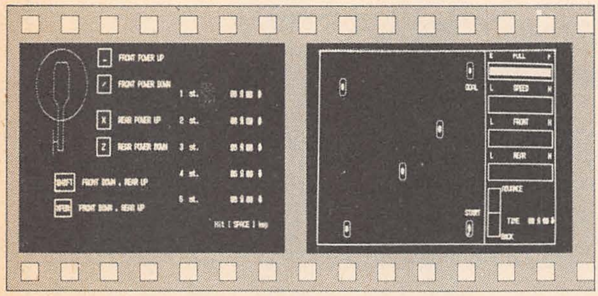
ヘリコプターを操縦し，3か所の着陸地点に着陸し，ゴールに入って終わりです。

内容は難しくはないんですが，ゲームをプレイしてみると，なかなか……。

ヘリコプターの動いているスピード，勢いなどを考えて，操縦してください。

▶操作方法

⊟キーで中央のプロペラの回転がスピード・アップし，⊘キーでスピード・ダウンします。⊠キーで後ろのプロペラがスピード・アップ，Ⓩキーでダウンです。この後ろのプロペラのスピードによって，進む方向が変わります。



《写真1》これは本格的フライング・ゲームです　《写真2》エンジン始動！右下が基地です

SHIFT キーでヘリが前に傾むいた状態になり，前に進むようになります。角度は2段階ありますが，これによってスピードがちがいます。XFER キーは，バックになります。

前進にスピードがあって，急にスピードを下げたいときは，一度バックしたほうがいいと思います。ですから，この SHIFT と XFER のキーは重要です。

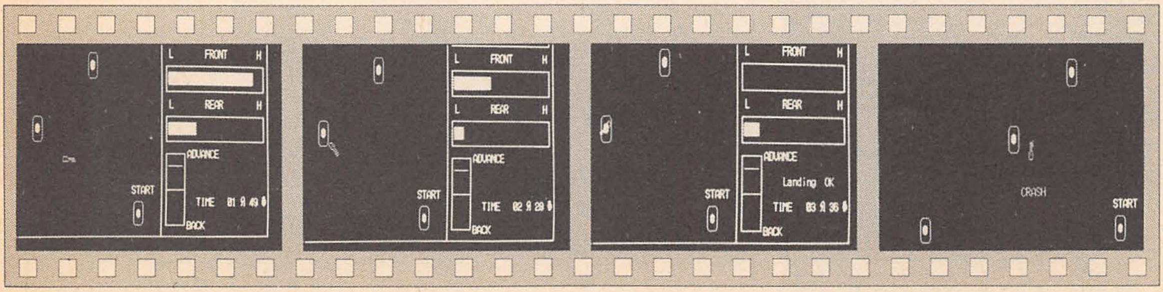
▶おわりに

実際のヘリの操縦とは少しちがいますが,これでもけっこう難しいと思います。あまり必要のないプログラムは入れてありませんので，画面からはみでないようにしてください。

着陸は，着陸地点の中に入ると，着陸OKのサインがでます。そのときにプロペラの前後を止めてください。着陸地点の色が変わります。

3か所に着陸したあと，ゴールに着陸でゲーム・エンドです。1か所余っていますが，そこに着陸すると燃料が補給できます。

ちなみに，僕は3分チョイでゴールしました。



《写真3》中央のプロペラを全開する　《写真4》着陸地点に近づいたら回転を下げろ！　《写真5》LANDING OK！　《写真6》少しでも操縦をあやまると，CRASH!!

★ベーマガもここまで成長したので，月に1，2本は長いプログラムやオールマシン語の作品を載せてみたら？（石川県石川郡・石田和博14才）……【編集長：ランダムコーナーは，そのためにあるのですから，どーぞ……。】

ヘリコプターのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1
20 RAD=3.1416/180:DIM SX(10),SY(10),SCR$(100)
30 FOR I=1 TO 6:SCR$(I)="0600":NEXT
40 *DEMO
50 CLS:ROLL 199:ROLL 1
60 WINDOW(0,0)-(100,50)
70 HX=15:HY=15:CO=4:GOSUB *HERI.0:CIRCLE(15,15),10,4:COLOR 7
80 LOCATE 23,3:PRINT "┌─┐"
90 LOCATE 23,4:PRINT "│ _ │  FRONT POWER UP"
100 LOCATE 23,5:PRINT "└─┘"
110 LOCATE 23,6:PRINT "┌─┐"
120 LOCATE 23,7:PRINT "│ / │  FRONT POWER DOWN"
130 LOCATE 23,8:PRINT "└─┘"
140 LOCATE 23,10:PRINT "┌─┐"
150 LOCATE 23,11:PRINT "│ X │  REAR POWER UP"
160 LOCATE 23,12:PRINT "└─┘"
170 LOCATE 23,13:PRINT "┌─┐"
180 LOCATE 23,14:PRINT "│ Z │  REAR POWER DOWN"
190 LOCATE 23,15:PRINT "└─┘"
200 LOCATE 10,17:PRINT "┌────┐"
210 LOCATE 10,18:PRINT "│SHIFT│  FRONT DOWN , REAR UP"
220 LOCATE 10,19:PRINT "└────┘"
230 LOCATE 10,20:PRINT "┌────┐"
240 LOCATE 10,21:PRINT "│XFER│  FRONT DOWN , REAR UP"
250 LOCATE 10,22:PRINT "└────┘"
260 FOR I=1 TO 5:LOCATE 48,I*3+5:PRINT I;" st.":NEXT
270 I=5
280 WHILE SCR$(I)>SCR$(I+1) AND I>0
290 SWAP SCR$(I),SCR$(I+1):I=I-1
300 WEND
310 COLOR 3:FOR I=1 TO 5:M$=MID$(SCR$(I),1,2):S$=MID$(SCR$(I),3,2):LOCATE 65,I*3
+5:PRINT M$+" 分 "+S$+" 秒":NEXT
320 COLOR 6:LOCATE 60,23:PRINT "Hit [ SPACE ] key"
330 WHILE 191<>INP(&HE9)
340 WEND
350 CLS:ROLL 199
360 CONSOLE 0,1:COLOR 7
370 WINDOW(0,0)-(639,399)
380 LOCATE 0,24:PRINT "└──────────────────────────────────────────────────────┴
──────────────────┘"
390 FOR I=1 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "│":LOCATE 79,I:PRINT "│":LOCATE 55,I:PRINT "
│":NEXT
400 CONSOLE 0,25
410 LOCATE 0,0:PRINT "┌──────────────────────────────────────────────────────┬
──────────────────┐"
420 LOCATE 57,1:PRINT "E       FULL        F":LOCATE 57,5:PRINT "L        SPEED
      H":LOCATE 57,9:PRINT "L       FRONT       H"
430 LOCATE 57,13: PRINT "L       REAR       H":LOCATE 61,17:PRINT "ADVANCE":LOC
ATE 61,23:PRINT "BACK":LOCATE 63,21:PRINT "TIME"
440 LOCATE 49,20:PRINT "START":LOCATE 49,5:PRINT "GOAL"
450 LOCATE 56,2:PRINT "┌──────────────────┐":LOCATE 56,3:PRINT "│
          │":LOCATE 56,4:PRINT "└──────────────────┘"
460 LOCATE 56,6:PRINT "┌──────────────────┐":LOCATE 56,7:PRINT "│
          │":LOCATE 56,8:PRINT "└──────────────────┘"
470 LOCATE 56,10:PRINT "┌──────────────────┐":LOCATE 56,11:PRINT "│
          │":LOCATE 56,12:PRINT "└──────────────────┘"
480 LOCATE 56,14:PRINT "┌──────────────────┐":LOCATE 56,15:PRINT "│
          │":LOCATE 56,16:PRINT "└──────────────────┘"
490 LOCATE 56,17:PRINT "┌──┐":FOR I=18 TO 22:LOCATE 56,I:PRINT "│   │":NEXT:LOC
ATE 56,23:PRINT "└──┘":LINE(452,328)-(482,328),7
500 RESTORE *DATA.
510 FOR I=1 TO 2:READ SX,SY:J=4:K=2:GOSUB *KICHI:GOSUB *KICHI.X.Y:NEXT
520 FOR I=3 TO 5:READ SX,SY:K=1:GOSUB *KICHI:GOSUB *KICHI.X.Y:NEXT
530 I=6:READ SX,SY:K=7:GOSUB *KICHI:GOSUB *KICHI.X.Y
540 GOSUB *FULL
550 COLOR 3:LOCATE 57,20:PRINT "──"
560 X=SX(1):Y=SY(1):Q=0:FP=0:RP=0:FR=0:S=3:SS=0
570 TIME$="00:00:00"
580 *MAIN
590 IF 127=INP(&HE7) AND 20=>FP THEN GOSUB *FRONT.UP
600 IF 191=INP(&HE7) AND 0<FP THEN GOSUB *FRONT.DOWN
610 IF 254=INP(&HE5) AND 20=>RP THEN GOSUB *REAR.UP
620 IF 251=INP(&HE5) AND 0<RP THEN GOSUB *REAR.DOWN
630 IF 191=INP(&HE8) AND -2<FR THEN GOSUB *FRONT
640 IF 253=INP(&HEC) AND 2>FR THEN GOSUB *BACK
650 SP=FR*FP/(-2)
660 IF SP>SPD THEN IF SS>S THEN SPD=SPD+1:S=S-1:IF SP<=0 OR SPD=0 THEN S=3:SS=0
ELSE SS=SS+1 ELSE SS=SS+1
670 IF SP<SPD THEN IF SS>S THEN SPD=SPD-1:S=S-1:IF SP>=0 OR SPD=0 THEN S=3:SS=0
ELSE SS=SS+1 ELSE SS=SS+1
680 IF SP=SPD THEN S=3:SS=0
690 SPE=INT(ABS(SPD))
700 IF SSP<SPE THEN COLOR 3:LOCATE 56+SPE,7:PRINT "■"
710 IF SSP>SPE THEN LOCATE 56+SSP,7:PRINT " "
720 SSP=SPE
730 O=RP-FP/2
740 Q=Q+O*2
750 IF Q>360 THEN Q=Q-360
760 IF Q<0 THEN Q=Q+360
770 X=X-SPD/4*SIN(RAD*Q)
780 Y=Y-SPD/4*COS(RAD*Q)
790 HX=XX:HY=YY:CO=0:ON H GOSUB *HERI.0,*HERI.45,*HERI.90,*HERI.135,*HERI.180,*H
ERI.225,*HERI.270,*HERI.315
800 CO=6:HX=X:HY=Y
810 IF Q<=22.5 OR Q>337.5 THEN GOSUB *HERI.0:H=1
820 IF Q<=67.5 AND Q>22.5 THEN GOSUB *HERI.45:H=2
830 IF Q<=112.5 AND Q>67.5 THEN GOSUB *HERI.90:H=3
840 IF Q<=157.5 AND Q>112.5 THEN GOSUB *HERI.135:H=4
850 IF Q<=202.5 AND Q>157.5 THEN GOSUB *HERI.180:H=5
860 IF Q<=247.5 AND Q>202.5 THEN GOSUB *HERI.225:H=6
870 IF Q<=292.5 AND Q>247.5 THEN GOSUB *HERI.270:H=7
880 IF Q<=337.5 AND Q>292.5 THEN GOSUB *HERI.315:H=8
890 XX=X:YY=Y
900 GOSUB *CHACRIKU
910 FU=FU+1:IF FU=30 THEN FUL=FUL-1:LOCATE 57+FUL,3:PRINT " ":FU=0
920 IF FUL=0 THEN GOTO *END.
930 M$=MID$(TIME$,4,2):S$=MID$(TIME$,7,2)
940 COLOR 7:LOCATE 70,21:PRINT M$+" 分 "+S$+" 秒"
950 GOTO *MAIN
960 *FRONT.UP
970 COLOR 3:FP=FP+1:LOCATE 56+FP,11:PRINT "■"
980 RETURN
990 *FRONT.DOWN
1000 LOCATE 56+FP,11:PRINT " ":FP=FP-1
1010 RETURN
1020 *REAR.UP
1030 COLOR 3:RP=RP+1:LOCATE 56+RP,15:PRINT "■"
1040 RETURN
1050 *REAR.DOWN
1060 LOCATE 56+RP,15:PRINT " ":RP=RP-1
1070 RETURN
1080 *FRONT
1090 LOCATE 57,20+FR:PRINT "   ":FR=FR-1:COLOR 3:LOCATE 57,20+FR:PRINT "──"
1100 RETURN
1110 *BACK
1120 LOCATE 57,20+FR:PRINT "   ":FR=FR+1:COLOR 3:LOCATE 57,20+FR:PRINT "──"
1130 RETURN
1140 *HERI.0
1150 LINE(HX-2,HY-5)-(HX+2,HY-5),CO:LINE-(HX+3,HY-3),CO:LINE-(HX+3,HY+3),CO:LINE
-(HX+1,HY+5),CO:LINE-(HX+1,HY+15),CO
1160 LINE-(HX-1,HY+15),CO:LINE-(HX-1,HY+5),CO:LINE-(HX-3,HY+3),CO:LINE-(HX-3,HY-
3),CO:LINE-(HX-2,HY-5),CO
```

★１月号のＰ.137の答えは，スタートしたら下に向かってカーブを１回曲がり，ひき返すと数が一つ減ります。あとは，これをくり返すだけ／（山口県下関市・歯太遁死帝麻林青14才）……【編：ベーマガのテクニック集／】

```
1170 LINE(HX-1,HY+13)-(HX-3,HY+13),CO:LINE(HX-3,HY+10)-(HX-3,HY+16),CO:PSET(HX,H
Y),CO
1180 RETURN
1190 *HERI.45
1200 LINE(HX-5,HY-2.5)-(HX-2.5,HY-5),CO:LINE-(HX,HY-4.5),CO:LINE-(HX+4,HY-.5),CO
:LINE-(HX+4,HY+2.5),CO:LINE-(HX+11,HY+9.5),CO
1210 LINE-(HX+9.5,HY+11),CO:LINE-(HX+2.5,HY+4),CO:LINE-(HX-.5,HY+4),CO:LINE-(HX-
4.5,HY),CO:LINE-(HX-5,HY-2.5),CO
1220 LINE(HX+8,HY+10)-(HX+7.5,HY+10.5),CO:LINE(HX+6,HY+9.5)-(HX+9,HY+12),CO:PSET
(HX,HY),CO
1230 RETURN
1240 *HERI.90
1250 LINE(HX-5,HY+2)-(HX-5,HY-2),CO:LINE-(HX-3,HY-3),CO:LINE-(HX+3,HY-3),CO:LINE
-(HX+5,HY-1),CO:LINE-(HX+15,HY-1),CO
1260 LINE-(HX+15,HY+1),CO:LINE-(HX+5,HY+1),CO:LINE-(HX+3,HY+3),CO:LINE-(HX-3,HY+
3),CO:LINE-(HX-5,HY+2),CO
1270 LINE(HX+13,HY+1)-(HX+13,HY+3),CO:LINE(HX+10,HY+3)-(HX+16,HY+3),CO:PSET(HX,H
Y),CO
1280 RETURN
1290 *HERI.135
1300 LINE(HX-5,HY+2.5)-(HX-2.5,HY+5),CO:LINE-(HX,HY+4.5),CO:LINE-(HX+4,HY+.5),CO
:LINE-(HX+4,HY-2.5),CO:LINE-(HX+11,HY-9.5),CO
1310 LINE-(HX+9.5,HY-11),CO:LINE-(HX+2.5,HY-4),CO:LINE-(HX-.5,HY-4),CO:LINE-(HX-
4.5,HY),CO:LINE-(HX-5,HY+2.5),CO
1320 LINE(HX+10,HY-8)-(HX+10.5,HY-7.5),CO:LINE(HX+9.5,HY-6)-(HX+12,HY-9),CO:PSET
(HX,HY),CO
1330 RETURN
1340 *HERI.180
1350 LINE(HX-2,HY+5)-(HX+2,HY+5),CO:LINE-(HX+3,HY+3),CO:LINE-(HX+3,HY-3),CO:LINE
-(HX+1,HY-5),CO:LINE-(HX+1,HY-15),CO
1360 LINE-(HX-1,HY-15),CO:LINE-(HX-1,HY-5),CO:LINE-(HX-3,HY-3),CO:LINE-(HX-3,HY+
3),CO:LINE-(HX-2,HY+5),CO
1370 LINE(HX+1,HY-13)-(HX+3,HY-13),CO:LINE(HX+3,HY-10)-(HX+3,HY-16),CO:PSET(HX,H
Y),CO
1380 RETURN
1390 *HERI.225
1400 LINE(HX+5,HY+2.5)-(HX+2.5,HY+5),CO:LINE-(HX,HY+4.5),CO:LINE-(HX-4,HY+.5),CO
:LINE-(HX-4,HY-2.5),CO:LINE-(HX-11,HY-9.5),CO
1410 LINE-(HX-9.5,HY-11),CO:LINE-(HX-2.5,HY-4),CO:LINE-(HX+.5,HY-4),CO:LINE-(HX+
4.5,HY),CO:LINE-(HX+5,HY+2.5),CO
1420 LINE(HX-8,HY-10)-(HX-7.5,HY-10.5),CO:LINE(HX-6,HY-9.5)-(HX-9,HY-12),CO:PSET
(HX,HY),CO
1430 RETURN
1440 *HERI.270
1450 LINE(HX+5,HY+2)-(HX+5,HY-2),CO:LINE-(HX+3,HY-3),CO:LINE-(HX-3,HY-3),CO:LINE
-(HX-5,HY-1),CO:LINE-(HX-15,HY-1),CO
1460 LINE-(HX-15,HY+1),CO:LINE-(HX-5,HY+1),CO:LINE-(HX-3,HY+3),CO:LINE-(HX+3,HY+
3),CO:LINE-(HX+5,HY+2),CO
1470 LINE(HX-13,HY-1)-(HX-13,HY-3),CO:LINE(HX-10,HY-3)-(HX-16,HY-3),CO:PSET(HX,H
Y),CO
1480 RETURN
1490 *HERI.315
1500 LINE(HX+5,HY-2.5)-(HX+2.5,HY-5),CO:LINE-(HX,HY-4.5),CO:LINE-(HX-4,HY-.5),CO
:LINE-(HX-4,HY+2.5),CO:LINE-(HX-11,HY+9.5),CO
1510 LINE-(HX-9.5,HY+11),CO:LINE-(HX-2.5,HY+4),CO:LINE-(HX+.5,HY+4),CO:LINE-(HX+
4.5,HY),CO:LINE-(HX+5,HY-2.5),CO
1520 LINE(HX-10,HY+8)-(HX-10.5,HY+7.5),CO:LINE(HX-9.5,HY+6)-(HX-12,HY+9),CO:PSET
(HX,HY),CO
1530 RETURN
1540 *FULL
1550 COLOR 2:FOR I=57 TO 77:LOCATE I,3:PRINT "■":NEXT:FUL=21
1560 RETURN
1570 *KICHI
1580 COLOR J:LOCATE SX-1,SY-1:PRINT "┌─┐":LOCATE SX-1,SY:PRINT "| |":LOCATE SX-1
,SY+1:PRINT "└─┘":COLOR K:LOCATE SX,SY:PRINT "●"
1590 RETURN
1600 *KICHI.X.Y
1610 SX(I)=SX*8+2:SY(I)=SY*16+6
1620 RETURN
1630 *CHACRIKU
1640 FOR I=2 TO 6:IF X<SX(I)+5 AND X>SX(I)-4 AND Y<SY(I)+5 AND Y>SY(I)-4 THEN S=
I ELSE S=0:NEXT
1650 IF S>0 THEN COLOR 1:LOCATE 65,19:PRINT "Landing  OK" ELSE COLOR 0:LOCATE 65
,19:PRINT "             ":RETURN
1660 IF FP>0 OR RP>0 THEN RETURN
1670 FOR I=3 TO 5:IF S=I THEN SK(I)=1:J=3:K=1:SX=(SX(I)-3)/8:SY=(SY(I)-3)/16:BEE
P 1:GOSUB *KICHI:FOR II=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0 ELSE NEXT
1680 IF S=6 THEN BEEP 1:GOSUB *FULL:J=3:K=7:SX=(SX(6)-3)/8:SY=(SY(6)-3)/16:GOSUB
 *KICHI:BEEP 0
1690 IF S=2 AND 3=SK(3)+SK(4)+SK(5) THEN BEEP 1:COLOR 2:LOCATE 49,5:PRINT "GOAL"
:RETURN *GOAL
1700 RETURN
1710 *GOAL
1720 RESTORE *DATA.:J=0:K=0:FOR I=1 TO 6:READ SX,SY:GOSUB *KICHI:NEXT
1730 COLOR 6:LOCATE 20,17:PRINT M$+" ☆ "+S$+" ＊":BEEP 1:FOR I=0 TO 2500:NEXT:BEE
P 0:FOR I=0 TO 3000:NEXT
1740 SCR$(6)=M$+S$:GOTO *DEMO
1750 *END.
1760 COLOR 2:LOCATE (X-3)/8-2,(Y-3)/16+2:PRINT "CRASH":BEEP 1:FOR I=0 TO 2000:NE
XT:BEEP 0
1770 GOTO *DEMO
1780 *DATA.
1790 DATA 50,22,50,3
1800 DATA 8,5,10,22,28,15,40,10
```

ゲーム・アイデア・コーナー

影のBLACK BOX

影：今回は，三重県松阪市のTAROくんの作品，「SLEEP STAR」を紹介しよう。

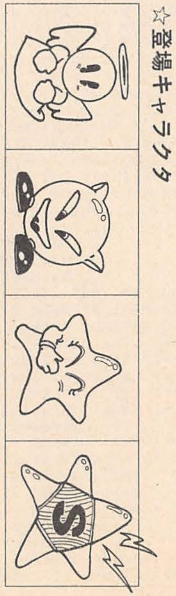
●STORY

お空のお星さまは，宇宙のカベにへばりついて，昼間はウトウトといねむりをするのです。ある日，いねむりが過ぎて，夜になってもウトウト…。そこで，星の天使のプーは，お星さまを起こしにでかけました。

●ルール

プーを操作して，デビラーをよけながら，お星さまを起こしてください。スーパー・スターを取ると，デビラーをやっつけることができます。

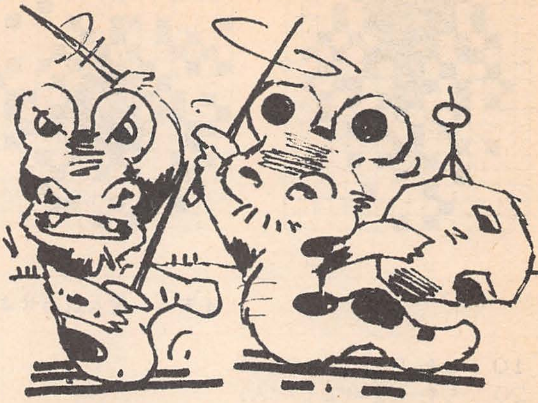
☆登場キャラクタ



★僕が本屋でベーマガを買って帰ろうとしたら，どこかのおじさんが「ありがとう！」といった。もしかして…。（福岡県大牟田市・橋山輝明14才）……【影：私だといいたいんだろ？残念でした。福岡までいくお金がない!!】

イモムシ星人脱出せよ！

有田　博美



●ストーリー

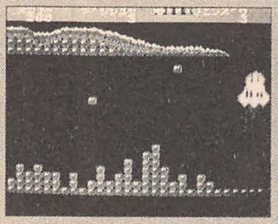
西暦2×××年，イモムシ星人とメメズ星人の宇宙戦争ははげしさを増していた。

イモムシ星人の特殊部隊は，メメズ星人の地下基地に爆薬をしかけた。基地の大爆発とともにイモムシ星人の脱出がはじまった…が，爆発のショックで氷のトンネルがくずれはじめたのだ。

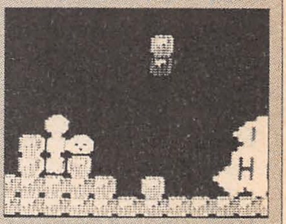
イモムシ星人は，氷につぶされないように全員宇宙船で脱出できるか？

●ゲームの方法

[SL]または[SR]キーが，爆破スイッチです。スイッチONで爆発の大音響とともにゲーム・スタートです。方向キーを押すと前進，はなすとストップです。氷につぶされないように宇宙船まで行ってください。隊員全員が宇宙船に乗ると，宇宙船が離陸して1面クリアです。つぎの面では隊員が1人増えて，[SL]または[SR]キーでスタートです。メメズ星人が氷につぶされると，宇宙船が爆発してゲーム・オーバーとなります。再ゲームは「ジッコウ」です。

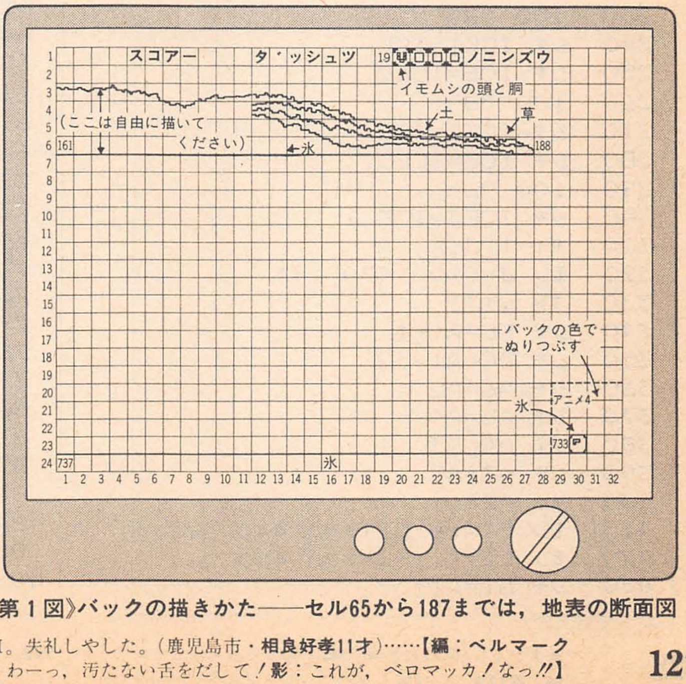


《写真1》落ちてくる氷に当たらぬように移動します



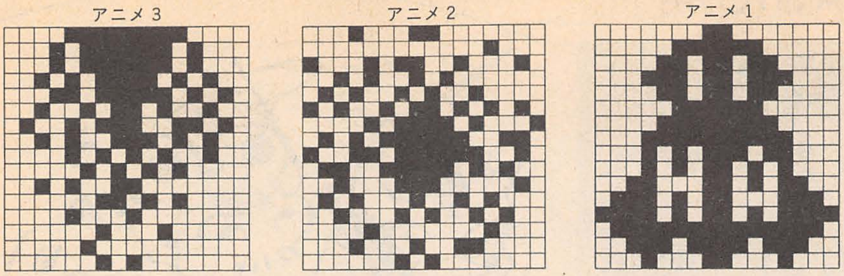
《写真2》全員脱出!! 宇宙船で出発だ





《第1図》バックの描きかた——セル65から187までは，地表の断面図

★NECが新機種発売。その名もベルmKII。失礼しやした。(鹿児島市・相良好孝11才)……【編：ベルマークって知ってる？影：これだろ，ベーッ！編：わーっ，汚たない舌をだして！影：これが，ベロマッカ！なっ!!】



◀《第2図》アニメの描きかた——アニメ4はバックの色でぬりつぶします

イモムシ星人脱出せよのプログラム・リスト

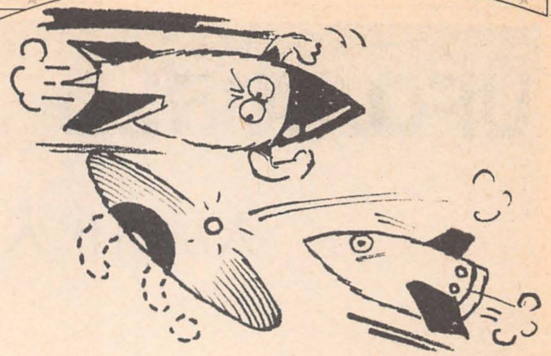
```
  10  シキ C1=セル(768)
  20  シキ C2=セル(736)
  30  シキ C3=セル(20)
  40  シキ C4=セル(21)
  50  シキ IMO=2
  60  シキ アニメ2=イチ(200,1)
  70  580 ニイケ
  80  シキ ICE=ランスウ(23)+195
  90  シキ セル(ICE)=セル(768)
 100  シキ ICE=ICE+32
 110  シキ BS=BS+1
 120  モシ C3=セル(ICE)ナラバ 820 ニイケ
 130  モシ C4=セル(ICE)ナラバ 820 ニイケ
 140  モシ C1=セル(ICE)ナラバ 80 ニイケ
 150  シキ セル(ICE)=セル(768)
 160  シキ セル(ICE-32)=セル(736)
 170  カエレ
 180  シキ ICE1=203
 190  シキ ICE2=208
 200  シキ ICE3=213
 210  シキ A1=705
 220  シキ ICE=ICE1
 230  100 ヲヨベ
 240  シキ ICE1=ICE
 250  シキ ICE=ICE2
 260  100 ヲヨベ
 270  シキ ICE2=ICE
 280  シキ ICE=ICE3
 290  100 ヲヨベ
 300  シキ ICE3=ICE
 310  キイ 1 J,K
 320  モシ J=0ナラバ 470 ニイケ
 330  オト イチオン
 340  シキ FC=A1+1
 350  シキ DC=A1+32
 360  シキ A6=A5
 370  シキ A5=A4
 380  シキ A4=A3
 390  シキ A3=A2
 400  シキ A2=A1
 410  モシ C1=セル(FC)ナラバ 440 ニイケ
 420  モシ C2=セル(DC)ナラバ 450 ニイケ
 430  シキ A1=A1+33
 440  シキ A1=A1-64
 450  シキ A1=A1+32
 460  モシ A1=736ナラバ 510 ニイケ
 470  セル(A1)=セル(20)
 480  セル(A2)=セル(21)
 490  セル(A6)=セル(736)
 500  220 ニイケ
 510  シキ SAFE=SAFE+1
 520  カケ 42,SAFE
 530  モシ SAFE=IMOナラバ 590 ニイケ
 540  シキ SCOR=SCOR+100
 550  カケ 33,SCOR
 560  オト サンオン
 570  210 ニイケ
 580  シキ Y=154
 581  マワレ 589 Z=193カラ733カンカク1
 585  シキ セル(Z)=セル(736)
 589  トジル
 590  シキ Y=Y-1
 600  オト サンオン
 610  シキ YS=Y-Y/2*2
 620  シキ YS=0ナラバ 650 ニイケ
 630  シキ アニメ3=イチ(200,225)
 640  660 ニイケ
 650  シキ アニメ3=イチ(Y+32,225)
 660  シキ アニメ1=イチ(Y,225)
 670  モシ Y=-64ナラバ 580 ニイケ
 680  モシ Y<>153ナラバ 590 ニイケ
 720  キイ 1 J,K
 730  モシ K=0ナラバ 720 ニイケ
 740  オト シオン
 750  シキ IMO=IMO+1
 760  カケ 54,IMO
 770  シキ SCOR=SCOR+BS
 780  カケ 33,SCOR
 790  シキ SAFE=0
 800  カケ 42,SAFE
 810  180 ニイケ
 820  カケ 332,"GAMEOVER"
 830  オト シオン
 840  シキ アニメ2=イチ(Y,225)
 850  シキ アニメ1=イチ(200,1)
9999  オワリ
```


★ダジャレ(原田知世編)…影：知世ちゃん，どこが悪いの？知世：うん，たぶんはらだとおもうよ。(福岡市・宇都　忍13才)……【影：グハグハハ！笑ってゴマかせでないシャレ。編：アイタタ。影：どったの？編：偏頭痛。】

RX-78用

ホワイト・ホール

きむらく〜ん



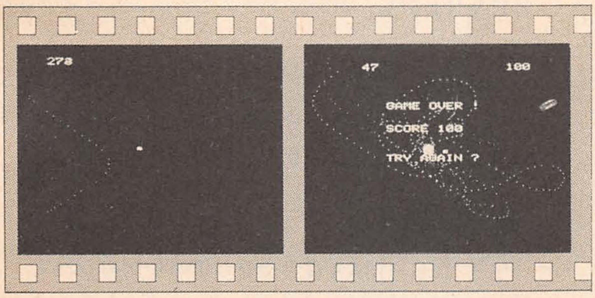
★はじめに

84年9月号のMZ-5500用「ホワイト・ホール」をRX-78用に移植してみました。移植といってもゲームのルールは変わっています。

★ゲームのしかた

ジョイ・スティックで自分(青い点)を操作します。ななめにも動かせます。時間内に，ホワイト・ホールにつっ込めばいいのですが，ミサイル（赤い点）にやられないようにしてください。うまくミサイルを画面の外に出すと点になりますが，自分が出てしまうとGAME　OVERになってしまいます。

ゲームのこつは，ななめから加速してつっ込むことです。



《写真1》君はホワイト・ホールにつっ込めるか！　《写真2》むずかしい！あ，ミサイルにやられた



by 森永落ット

評…思わずだきしめたい！（影）

ホワイト・ホールのプログラム・リスト

```
 10 CLS:COLOR 7,0:CURSOR 10,8:
PRINT"ホワイト ホール"
 20 CURSOR 5,12:PRINT"JOY STIC
K USE ONLY":CURSOR 8,16:PRINT"
HIT ANY KEY"
 30 GET A$:IF A$="" GOTO 30
 40 CLS:CIRCLE 96,92,1:PAINT 9
6,92
 50 X=INT(RND(1)*152)+20:Y=INT
(RND(1)*144)+20:VX=0:VY=0:T=30
0
 60 TX=INT(RND(1)*192):TY=INT(
RND(1)*184):WX=0:WY=0
 70 JOYS1 A:VX=VX-(A>=4)*(A=<6
)-(A=1)-(A=2)-(A=8):VY=VY-(A>=
2)*(A=<4)+(A>=6)*(A=<8)
 80 XX=X-96:YY=Y-92:XX=XX-(XX=
0)*.1
 90 C=ATN(ABS(YY/XX))
 100 R2=XX*XX+YY*YY:IF R2<5 TH
EN 380
 110 VX=VX+SGN(XX)*8*COS(C)/SQ
R(R2):VY=VY+SGN(YY)*8*SIN(C)/S
QR(R2)
 120 VX=-VX*(ABS(VX)=<5)-SGN(V
X)*5*(ABS(VX)>5)
 130 VY=-VY*(ABS(VY)=<5)-SGN(V
Y)*5*(ABS(VY)>5)
 140 X=X+VX:Y=Y+VY
 150 IF(X<0)+(X>191)+(Y<0)+(Y>
183) THEN 300
 160 SET[1]X,Y
 170 WX=WX+(X<TX)-(X>TX):WY=WY
+(Y<TY)-(Y>TY)
 180 XX=TX-96:YY=TY-92:XX=XX-(
XX=0)*.1
 190 C=ATN(ABS(YY/XX))
 200 R2=XX*XX+YY*YY
 210 WX=WX+SGN(XX)*5*COS(C)/SQ
R(R2):WY=WY+SGN(YY)*5*SIN(C)/S
QR(R2)
 220 WX=-WX*(ABS(WX)=<5)-SGN(W
X)*5*(ABS(WX)>5)
 230 WY=-WY*(ABS(WY)=<5)-SGN(W
Y)*5*(ABS(WY)>5)
 240 TX=TX+WX:TY=TY+WY
 250 IF(TX<0)+(TX>191)+(TY<0)+
(TY>183) THEN 360
 260 SET[2]TX,TY
 270 XX=TX-X:YY=TY-Y:R2=XX*XX+
YY*YY:T=T-1:CURSOR 3,0:PRINT U
SING"####";T;:IF T<1 THEN 300
 280 IF R2>25 THEN 70
 290 CIRCLE[6]TX,TY,5:PAINT[6]
TX,TY
 300 CURSOR 8,5:PRINT"GAME OVE
R !"
 310 CURSOR 8,8:PRINT"SCORE";S

 320 CURSOR 8,12:PRINT"TRY AGA
IN ?"
 330 GET A$:IF A$="Y" THEN RUN

 340 IF A$<>"N" THEN 330
 350 END
 360 S=S+100:CURSOR 20,0:PRINT
USING"#####";S;
 370 GOTO 60
 380 CURSOR 8,10:PRINT"GOOD !!
":FOR A=0 TO 1000:NEXT:S=S+INT
(T/10):GOTO 40
```

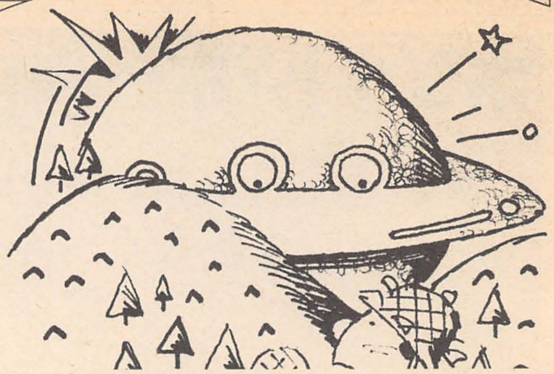
★12月号S1用ゲームに隠れキャラ発見／Sb，CR，CL，？で，それぞれ，SHIP3機，面クリ，画面消去，ハズレでした。(山形県酒田市・ひで14才)……【編：投稿プログラムにも隠れキャラが出現するようになったんですね。】

S1用

UFO WORLD

ユーフォー　ワールド

火星古代人



★遊びかた

自機を操って敵のくりだす爆弾をよけ，ミサイルを撃って，敵のダメージを増やしてください。ダメージが100パーセントになると，敵は地面につい落します。

逆に，敵の爆弾に当たると自機のダメージが増え，100パーセントになると，自機が爆発します。

3機なくすと，ゲーム・オーバーです。ゲーム中に点数に応じて宇宙塵(じん)，重力嵐，亜空間攻撃などが発生します。

CHECKER FLAG

Dr.D：実にS1らしいゲームだな。キャラクタの大きさ，画面構成，スピード，各種パターンなど，短いプログラムの中でこれだけのことを実行してるのがいい。

編：自機が山のうしろに入りこむのも，みごとですね。!

Dr.D：S1の機能をフルに使ったのはりっぱ! しかし，できるならREM文を入れると，もっとよかったな。

★操作方法

キーは，テン・キーとスペース・キーのみです。

★プログラムの説明

キーの入出力は，＄FFE0をピークしています。

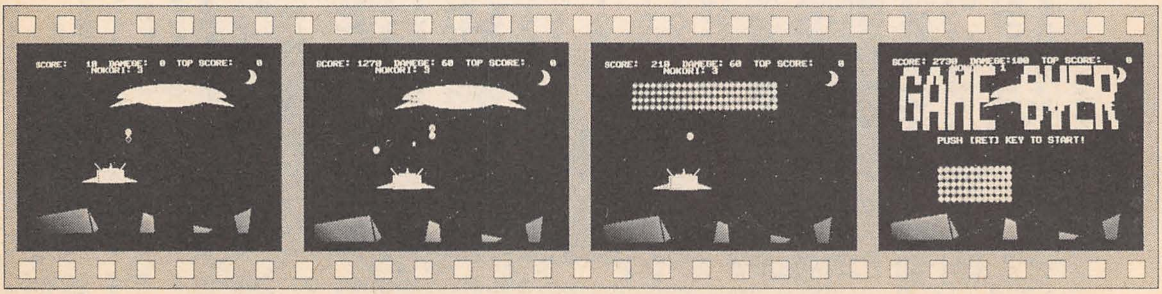
グラフィク2画面の重ね合わせは，＄FE24へ1を書き込んでいます。さらに，グラフィク画面は，POKE&HE57C，215で，テキストの前になるようにしています。

それから，一度プログラムを実行してからリセットして，もう一度このプログラムを実行する場合は，POKE&HDDDD，0としてください。

★最後に

S1には，IMAGEやPUT@Cがあるので，グラフィック画面にある大きなキャラクタをテキストで高速に動かせます。

S1でゲームを作っている人! このテクニックを使って，キャラは大きく，プログラムは短くすることを心掛けよう。なお，このゲームで敵を倒したときに自機が下へ下がりすぎてると，敵のまきぞいをくらって爆発します。

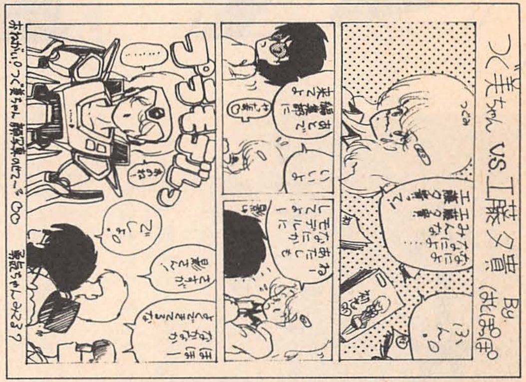


《写真1》こんなに大きなキャラもS1ならOK!　《写真2》爆弾をよけて，ミサイルを撃て!!　《写真3》ドッカーン!! みごと命中しました　《写真4》やられると，もちろんゲーム・エンド

★我々，茶乱保乱4名は，影を退治するためにシャドウバスターズを結成したのであった。チャンチャン♪（北海道稚内市・茶乱保乱A）……【編：武器はコックローチ!影：北海道にはゴキブリはいないのだ!そうだろ?】

UFO WORLDのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0,0:CONSOLE0,25,0:COLOR7,0,0:WIDTH40:RANDOMIZETIME:PALETTE:CLS
20 POKE&HE57C,215:DIM U(500),M(100),K(100),KX(100),KY(100),KXX(100):FOR H=0 TO 3
:GOSUB430:NEXT:H=0:DEFINT A-Z:DEFSNG U,M,K:LINE(0,160)-(640,200),,2,BF
30 PALETTE4,0:FOR I=1 TO 100:PSET(RND*640,RND*160),RND*5+1:NEXT:RESTORE520:READX
,Y:PSET(X,Y),2:FORI=1TO11:A$=CHR$(0)+"U"+CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(&HAA)+"U":READX
,Y:CONNECT-(X,Y)-(X+RND*30-15,199),4
40 IF RND).5 THEN PAINT(X-31,199),A$,4 ELSE PAINT(X-31,199),2,4
50 POINT(X,Y):NEXT:PAINT(0,161),0,4
60 CIRCLE(600,20),20,6,,,.4:PAINT(600,20),6,6:CIRCLE(585,18),20,0:PAINT(590,18),
0,0:SCREEN ,1:POKE&HFE24,1
70 IF PEEK(&HDDDD)=1 THEN 220
80 FOR I=33 TO 96:FOR L=0 TO 1:SYMBOL(L,0),CHR$(I),,,,OR:NEXT:IMAGE(0,0),I:CLS:N
EXT
90 IG$(220)="0038400000000000","3C72A1818181423C","3C7EFFFFFFFF7E3C"
100 IG$(221)="1818003C3C3C7E7E","0018003C3C3C3C3C","0018183C3C3C3C3C"
110 IG$(222)="3C7EFFFFFFFF7E3C","00003C7E7E3C0000","0000001818000000"
120 CIRCLE(320,100),150,7,,3.14,.1:LINE(170,100)-(470,100),,7:CIRCLE(320,100),10
0,7,3.14,,.1:CIRCLE(320,92),15,7,,,.3:CIRCLE(280,93),5,7,,,.6:CIRCLE(360,93),5,7
,,,.6
130 CONNECT(200,100)-(150,110)-(228,105),7:CONNECT(440,100)-(490,110)-(412,105),
7:A$=CHR$(&H55):B$=CHR$(255):C$=CHR$(&HAA):D$=CHR$(0)
140 PAINT(320,90),B$+A$+B$+B$+C$+B$,7:PAINT(280,93),2,7:PAINT(360,93),2,7:PAINT(
320,105),B$+A$+D$+B$+C$+D$,7
150 PAINT(200,102),1,7:PAINT(440,105),1,7:PAINT(320,99),A$+B$+B$+C$+B$+B$,7
160 LINE(280,180)-(340,190),,7,B:LINE(275,178)-(345,192),,7,B:CONNECT(345,186)-(
380,191)-(345,191),7:CONNECT(275,186)-(235,191)-(275,191),7
170 CONNECT(290,178)-(290,176)-(308,176)-(310,170)-(312,176)-(330,176)-(330,178)
,7:LINE(285,178)-(269,170),,7:LINE(335,178)-(350,170),,7
180 PAINT(320,185),6,7:PAINT(279,185),2,7:PAINT(270,188),1,7:PAINT(350,188),1,7:
PAINT(320,177),5,7
190 COLOR,,1:CH=128:FOR I=0 TO 3:FOR L=0 TO 21:IMAGE(72+L*8,80+I*8),CH:CH=CH+1:L
OCATE L+9,I:PRINTCHR$(CH-1);:NEXT L,I
200 CH=97:FOR I=0 TO 2:FOR L=0 TO 9:IMAGE(112+L*8,170+I*8),CH:CH=CH+1:NEXT L,I
210 CLS:POKE&HDDDD,1
220 COLOR,,1:CH=128:FOR I=1 TO 4:FOR L=2 TO 23:LOCATE L,I:PRINTCHR$(CH):CH=CH+1:
NEXT L,I:GET@C(0,0)-(25,5),U
230 CLS:GET@C(0,0)-(9,2),K:CH=97:FOR I=0 TO 2:FOR L=0 TO9:LOCATE L,I:PRINTCHR$(C
H):CH=CH+1:NEXTL,I:GET@C(0,0)-(9,2),M
240 T=1:M=3
250 CLS:SYMBOL(0,10),"GAME START!",3,10:PLAY"T255V15MSMFL8OF4F+G4R8O2G-GOF4F+F4R
8O2G-GOB4G+FED+D4CC4":CLS
260 CLS:POKE&HFFE0,4:X=10:Y=15:TX=5:TXX=2:PP=0:DA=0:PALETTE:PALETTE4,0:GOSUB460:
SOUND7,7
270 LX=0:IFSC)=4000THENFORI=1TO640STEP50:CIRCLE(I,90),25+RND*20,7,,,.7:PAINT(I,9
0),7,7:NEXT:IFSC)=6000THENLX=2:IFSC)=8000THENLINE(0,16)-(640,63),,4,BF
280 P=PEEK(&HFFE0):DY=Y:DX=X:X=X+((P=190)*(X(28)-(P=183)*(X)0))*2:Y=Y+((P=205)*(
Y(20)-(P=141)*(Y)10))*2
290 IF LX()0 THENIF RND).5 AND P()190 THEN X=X+LX:IF X(0 OR X)28 THEN X=DX
300 PUT@C(DX,DY),K:PUT@C(X,Y),M:IF P=128 THEN IF MI=0 THEN MI=1:MX=X+6:MY=Y-1
310 GOSUB470
320 TX=TX+TXX:IF TX(0 OR TX)14 THEN TXX=-TXX:TX=TX+TXX:TX=TX+TXX
330 IF RND(.1 THEN TXX=-TXX
340 PUT@C(TX,2),U
350 IF MI=1 THEN IF P1)128 AND P1(217 THEN MI=0:SC=SC+10:GOSUB460:LOCATEMX,MY:PR
INT"ﾟ";:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,10:SOUND6,15:SOUND13,0:DA=DA+5:IF DA)80 THEN
PALETTE3,2
360 FOR H=1TO T:KX=KX(H):KY=KY(H):LOCATE KX,KY:PRINT" ";:KX=KX+KXX(H):KY=KY+1:IF
 KY)24 THEN GOSUB430:GOTO400
370 IF KX)38 OR KX(0 THEN GOSUB430:GOTO400
380 PP=SCREEN(KX,KY):LOCATE KX,KY:PRINT"ｱ";
390 KX(H)=KX:KY(H)=KY:IF PP)96 AND PP(126 THEN LOCATE KX,KY:PRINT"ﾟ";:SOUND7,7:S
OUND12,20:SOUND6,0:SOUND8,16:SOUND13,0:D=D+10:GOSUB460:IF D)=100 THEN 490
400 NEXT:IF DA)100 THEN 440 ELSEIFSC(10000 THEN 280
410 CLS:SYMBOL(0,30),"YOU ARE",5,2:SYMBOL(50,50),"VERY GOOD!!",3,8:COLOR7:SYMBOL
(0,110),"ｱﾅﾀﾉ ｶﾁﾃﾞｽ｡ ｵﾒﾃﾞﾄｳ!",2,,6:POKE&HFFE0,68
420 PLAY"MFT255L6O5G2E2F4G2C2R8D4E4F4G4F2E2D1R4C4D4E4F4G2G2B+1G1R8F2E2D1CC1":END
430 KXX(H)=SGN(X-(TX+11))+INT(RND*3)-1:KY(H)=8:KX(H)=TX+INT(RND*10)+8:RETURN
440 CLS3:SOUND12,80:SOUND6,0:SOUND8,16:SOUND13,0:FORL=3TO6:LOCATETX,L:PRINTSTRIN
G$(24,"ﾟ");:NEXT:FORL=1TO2000:NEXT:FOR I=2 TO 19:PUT@C(TX,I),U:NEXT:PUT@C(X,Y),M
:FORI=0TO640STEP100:CIRCLE(I,199),50+RND*40,5,,,.6:PAINT(I,199),5,5:NEXT:FORL=1T
O2000:NEXT
450 T=T+1+1*(T=3):SC=SC+1000:LOCATE12,5:PRINT"BONUS 1000 PTS.":LOCATE14,8:PRINT"
DAMEGE-30":D=D-30-(30-D)*(D(30):FOR I=1TO5000:NEXT:IF Y)16 THEN 490 ELSE CLS:GOT
O260
460 LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE:#####  DAMEGE:###  TOP SCORE:#####";SC;D;HI;:LOCA
TE10,1:PRINTUSING"NOKORI:##";M:RETURN
470 IF MI=1 THEN LOCATEMX,MY:PRINT" ";:MY=MY-3:IF MY=(3 THEN MI=0 ELSE P1=SCREEN
(MX,MY):LOCATE MX,MY:PRINT"ﾝ";
480 RETURN
490 CLS1:GOSUB460:FORL=Y TOY+4:LOCATEX,L:PRINTSTRING$(12,222);:NEXT:SOUND12,50:S
OUND6,10:SOUND8,16:SOUND13,0:M=M-1:IF M)0 THEN D=0:FORL=1TO3000:NEXT:GOTO260 ELS
E SYMBOL(10,10),"GAME OVER",4,10,2
500 POKE&HFFE0,68:LOCATE8,11:PRINT"PUSH [RET] KEY TO START!":WHILE INKEY$()CHR$(
13):WEND:IF HI(SC THEN HI=SC
510 SC=0:D=0:GOTO240
520 DATA 0,180 , 150,170 , 180,195 , 220,190 , 300,175 , 330,180 , 380,165 , 440
,190 , 500,195 , 550,180 , 600,170 , 640,180
530 DATA 0,180 , 150,170 , 180,195 , 220,190 , 300,175 , 330,180 , 380,165 , 440
,190 , 500,195 , 550,180 , 600,170 , 640,180
```



by はとぽっぽ

評…夕貴ちゃん、私の負けよ。影のバカ!!(つぐ美)



by 斉藤久典

評…グいい(10秒間の笑い)……!!(一同)

S-1

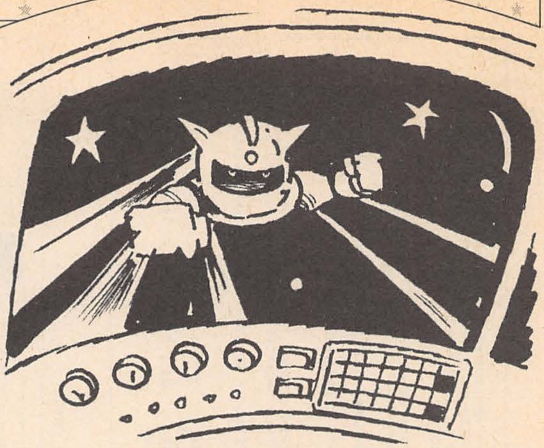
★編集部のみなさん!「つぐ美さん好き!」という前に,自分の年を考えよう!(山梨県中巨摩郡・河野浩明14才)
……【一同:プンプンわ〜かいのだ!! Dr.D:ワシも,わ〜かいのだ!!一同:ジロッ。原因がわか〜ったみたい!!】

SC-3000(LEVEL II)用

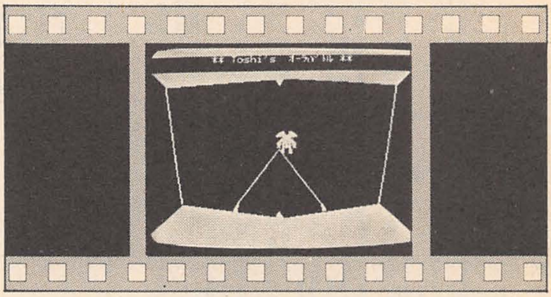
トシの

Toshi'sオーラ・バトル

磯　利光



このゲームは，83年5月号のぴゅう太用「オーラ・バトル」を参考にして，僕なりに作ったものです。



《写真1》LEVEL IIで
3×3キャラが実現！

入力方法

リスト1，2，3の順に入力し，SAVEしてください。**リスト1**は文字定義，**リスト2**は画面プリント，**リスト3**がメイン・プログラムです。

ゲームの説明

UMHKで 上下左右に動きます。しかし，自分はオーラ・バトルに乗っているので，動いたかどうかは敵の動きに現われます（ただし，逆の動きになる）。Jで，ビーム発射ですが，敵のコックピット(胴体)に当たらないと，ダメです。

おわりに

LEVEL IIはメモリが少ないうえに，変数を一つ使うと10バイトのメモリを使います。そのため，このプログラムにはスコア表示も，ゲーム・オーバーもありません。

CHECKER FLAG

編：すごいですね！　ここまでレベルIIのBASICを使いこなしたら，SC—3000がこわされちゃうんじゃないかな。

Dr.D：ははは，たしかにメモリいっぱいまで使っとるな。おかげで，スコア表示もゲーム・オーバーの判定もできなかったらしい。磯くんは，マイコン・マニアだな？

《リスト1》文字定義のプログラム・リスト

```
10 FORI=182TO192:READA$:PATTERNC#I,A$:
NEXT
20 DATA071F3F7FFFAA0001,0081C3E7FFC3BD
7E,E0F8FCFEFF550080,070F1D3979487831
30 DATA59BDDB66BDDB99FF,E0F0B89C9E121E
8C,7353030607070706,BD99810081818181
40 DATACECAC060E0E0E0E0,18183830707 0F0
F0,18181C0C0E0E0F0F
```

《リスト2》画面表示のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2:COLOR,1:CLS
20 LINE(0,191)-(32,160),13:FORI=1TO5:R
EADA,B:LINE-(A,B):NEXT:PAINT(5,191),13

30 LINE(0,16)-(16,31):FORI=1TO6:READA,
B:LINE-(A,B):NEXT:PAINT(5,17),13
40 LINE(16,32)-(32,159),7:LINE(232,32)
-(216,159)
50 CURSOR60,0:PRINT"** Toshi's  ｵｰﾗﾊﾞﾄ
ﾙ **"
60 COLOR14:CURSOR80,160:PRINT"▞":CURSO
R160,160:PRINT"▚"
70 DATA119,175,123,168,127,175,216,160
,248,191
80 DATA119,24,123,31,127,24,232,31,248
,16,0,16
```

《リスト3》メイン・プログラムのリスト

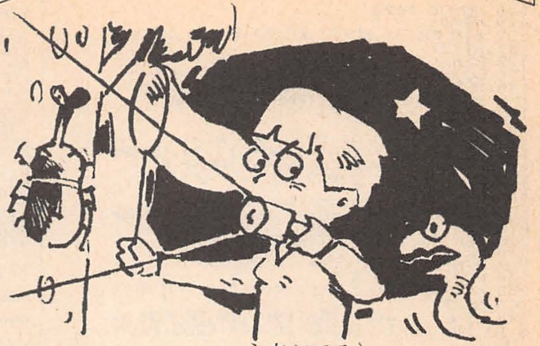
```
10 SCREEN2,2:A$=CHR$(29):A$=CHR$(31)+A
$+A$+A$
20 A=INT(RND(1)*21)*8+32:B=32:BLINE(32
,32)-(215,159),,BF
30 K$=INKEY$:R=INT(RND(1)*4):BEEP1:BEE
P0:BLINE(A,B)-(A+23,B+23),,BF
40 A=A+(K$="K")*8-(K$="H")*8:B=B+(K$="
M")*8-(K$="U")*8:GOSUB100
50 A=A+(R=0)*8-(R=1)*8:B=B+(R=2)*8-(R=
3)*8:GOSUB100
60 COLOR9:CURSORA,B:PRINT"ｶｷｸ";A$;"ｹｺｻ
";A$;"ｼｽｾ":IFK$<>"J"THEN30
70 SOUND4,3,15:LINE(84,159)-(123,99),1
0:LINE-(163,159)
80 IFA=112ANDB=88THENSOUND4,2,15:GOTO2
0
90 BLINE(84,159)-(163,99),,BF:GOTO30
100 A=A+(A=200)*8-(A=24)*8:B=B+(B=144)
*8-(B=24)*8:RETURN
```

★**想像してくださいシリーズ**：よく振ってお飲みくださいと書いてあるコカコーラ。またそれをよく振って飲む影！(香川県高松市・竹内　聡14才)……【影せいりょうでと勢いつけて飲料したらアワくってもうたんさん！】

SC-3000(LEVEL III)用

DEBUG BOY（デバグ ボーイ）

NIKKORITO



★すとぉりぃ!!

ある日，男の子（名はデバグ・ボーイ）は，むしょうに虫取りがしたくなった。そこで，森一番の大木へでかけた。

しかし，虫たちは見えないし，白ヘビはいるし…。

★げぇむ内容!!

大木にかくれている虫たち(カブト虫とクワガタ虫)を，懐中電燈でてらして，あみで取ってください。

太陽は，制限時間を表わします。水色ゾーンではヘビが，黒いゾーンではクモたちが襲ってきます。オ～コワ！

★キー・スキャン!!

カーソル・キー：4方向移動

ホームクリア・キー：懐中電燈をつけると（ピカッという音がでる）

デリート・キー：あみをだす（デバグすると，変な音がでる）

スペース・キー：POWER（大木を白くしてしまう魔法の力。クモの糸も切ってしまう）

CHECKER FLAG

Dr.D：虫を取ったかどうかの判定を，もう少しはっきりさせたらよかったと思う。他は，ベリー・グッドじゃ！

★作者サービス

なんとこのゲームは，スプライト・パターンの基本テクニックを使っているのです。まず，虫を定義して，光を定義すると，画面では見えなかった虫が見えるのだ。

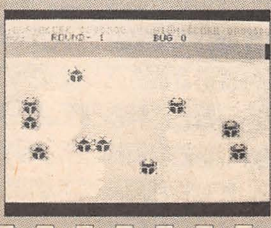
それと，クモの糸はグラフィックなので，線が消えて虫がどこにいるかがわかるのです。

《第１表》変数表

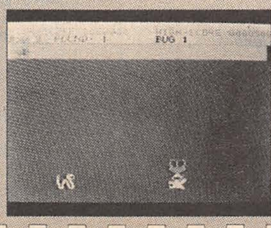
変数	内容
X1，Y1	男の子のX，Y座標
KA( )，BU( )	カブト虫の座標
KU( )，WA( )	クワガタ虫の座標
K( )，M( )	クモの座標
HE，BI	ヘビの座標
ST( )	クモの移動量
SD	ゲーム・オーバーのときのスプライト番号
HO	ヘビの方向
V1	クモの糸を読む
RI	パワーの使用回数



《写真１》かわいいキャラクタが登場しま～す！



《写真２》最初に虫たちの位置が表示されます



《写真３》懐中電燈をパッとてらして虫を探す



《写真４》ここだと思ったらあみをパッ！

★ワンテク集：SC－3000でカーソルの←と↓を押しながら↑を押すと，"]"がでる。スペース・キーとKとLを押すと，カナ・モードになる。(和歌山県新宮市・岡山隆14才)……【Dr.D：まさに，ワンテクの花ざかりだな。】

```
100 GOSUB 1420
110 HI=0
120 DIM KA(5),BU(5),KU(5),WA(5),K(5),M(5),ST(5)
125 REM ////// ショキ セッテイ //////
130 SC=0:RD=1:BOY=3:SD=1:GOSUB 940
140 DEF FN A(A)=INT(RND(1)*15)*8+40
150 DEF FN B(A)=INT(RND(1)*30)*8
155 REM ////// カブト ムシ //////
160 FOR A=1 TO 5
170 KA(A)=FN B(A):BU(A)=FN A(A)
180 SPRITE A+7,(KA(A),BU(A)),24,15:SPRITE A+7,(KA(A),BU(A)),24,6:NEXT A
185 REM ////// クワガタ ムシ //////
190 FOR A=1 TO 5
200 KU(A)=FN B(A):WA(A)=FN A(A)
210 SPRITE A+12,(KU(A),WA(A)),28,15:SPRITE A+12,(KU(A),WA(A)),28,6:NEXT A
220 DEF FN S(C)=INT(RND(1)*8+1)*4
230 DK=0
235 REM //////    クモ    //////
240 FOR C=1 TO 5
250 K(C)=FN B(C):M(C)=40:ST(C)=FN S(C)
260 NEXT
270 LINE (0,40)-(255,191),15,BF:FOR A=0 TO 100:NEXT :BLINE (0,40)-(255,191),,BF
275 REM //////2カイメセッテイ//////
280 MI=5:X1=128:Y1=176:TI=0:RI=0:HE=0:BI=X1:HO=1
290 IF TI<240 THEN 310
300 FOR MI=1 TO 5
305 REM ////// キースキャン //////
310 S$=INKEY$
320 X1=X1+((S$=CHR$(29)ANDX1>0)-(S$=CHR$(28)ANDX1<240))*8
330 Y1=Y1+((S$=CHR$(30)ANDY1>56)-(S$=CHR$(31)ANDY1<176))*8
340 IF S$=" " AND RI<3 THEN LINE (0,40)-(255,191),15,BF:BLINE (0,40)-(255,191),,BF:RI=RI+1
350 IF S$=CHR$(12) THEN SPRITE 18,(X1,Y1-16),32,11:GOSUB 570:SPRITE 18,(X1,192),32,11
360 IF S$=CHR$(8) THEN SPRITE 1,(X1,Y1-16),8,15:GOTO 580
370 SPRITE 0,(X1,Y1),INT(RND(1)*2)*4,15
375 REM //////    ヘビ   //////
380 IF X1=HE AND Y1=BI THEN 660
390 ST=-(TI=240)*4+4:HE=HE+HO*ST:BI=BI+SGN(Y1-BI)*ST
400 IF HE<0 OR HE>239 THEN HO=-HO
410 SPRITE 2,(HE,BI),14-HO*2,15
420 IF X1=HE AND Y1=BI THEN 660
430 IF TI<240 THEN 530
440 FOR A=1 TO 5
445 REM //////    OUT   //////
450 IF K(A)-15<X1 AND K(A)+15>X1 AND M(A)-15<Y1 AND M(A)+15>Y1 THEN A=6:NEXT :GOTO 650
460 NEXT A
470 V1=VPEEK(INT(Y1/8)*256+INT(X1/8)*8+Y1MOD8)
480 IF V1=&H01 THEN M1=6:GOTO 650
485 REM //////    クモ   //////
490 IF M(MI)>159 THEN BLINE (K(MI)+7,40)-(K(MI)+7,191):K(MI)=FN B(MI):ST(MI)=FN S(MI):M(MI)=40
500 M(MI)=M(MI)+ST(MI):LINE (K(MI)+7,M(MI)-ST(MI))-(K(MI)+7,M(MI)),15
510 SPRITE MI+2,(K(MI),M(MI)),20,11
520 NEXT MI
525 REM //////   タイヨウ  //////
530 TI=TI+INT(SQR(RD))
540 IF TI>240 THEN TI=240
550 SPRITE 19,(TI,24),36,9
560 GOTO 290
565 REM //////デントウノオト//////
570 SOUND 3,900,15:FOR N=0 TO 50:NEXT :SOUND 3,1500,15:FOR N=0 TO 50:NEXT :SOUND 0:RETURN
575 REM ////// カブト ? //////
580 FOR S=1 TO 5
590 IF X1=KA(S) AND Y1-16=BU(S) THEN SC=SC+600:GOSUB 730:DK=DK+1:GOSUB 1330:BU(S)=192:SPRITE S+7,(0,192),24,6
600 NEXT:SPRITE 1,(X1,192),8,15
605 REM ////// クワガタ? //////
610 FOR S=1 TO 5
620 IF X1=KU(S) AND Y1-16=WA(S) THEN SC=SC+500:GOSUB 730:DK=DK+1:GOSUB 1330:WA(S)=192:SPRITE S+12,(0,192),28,6
630 NEXT :IF DK=10 THEN 1380
640 GOTO 430
645 REM //////  ヤラレタ  //////
650 IF MI<>5 THEN MI=5:NEXT
660 BOY=BOY-1
670 FOR A=1 TO 10
680 SOUND3,110,15:SOUND 3,200,15
690 NEXT :SOUND0:GOSUB 1400
700 IF BOY<0 THEN 760
710 GOSUB 1310
720 GOTO 240
725 REM ////// DEBUG //////
730 FOR D=15 TO 0 STEP -1:SOUND 3,110,D:NEXT :SOUND 0
740 FOR D=0 TO 15 STEP 2:SOUND 3,110,D:NEXT :SOUND 0
750 RETURN
755 REM //////GAMEOVER//////
760 COLOR,1:CLS
770 COLOR4:CURSOR40,80:PRINT "┌─┐ ┌─┐ ┬ ┬ ┌─ ┌─┐"
780 COLOR5:CURSOR40,88:PRINT "│ ┬ ├─┤ ││ ├─ ├┬┘"
790 COLOR7:CURSOR40,96:PRINT "└─┘ ┴ ┴ ┴ └─ ┴└─"
800 FOR A=8 TO 56 STEP 16
810 SPRITE SD,(A,64),24,6:SD=SD+1
820 NEXT
830 FOR S=184 TO 232 STEP 16
840 SPRITE SD,(S,104),28,6:SD=SD+1
850 NEXT
860 COLOR15:CURSOR66,136:PRINT "YOUR-SCORE ";RIGHT$(STR$(10000000+SC),7)
870 IF HI<SC THEN HI=SC
880 COLOR11:CURSOR66,120:PRINT "HIGH-SCORE ";RIGHT$(STR$(10000000+HI),7)
890 COLOR7:CURSOR66,160:PRINT "(P) NIKKORITO !"
900 COLOR5:CURSOR114,168:PRINT "& ART CLUB"
910 SOUND 3,300,15:FOR S=0 TO 100:NEXT :BEEP0:SOUND 3,300,15:FOR S=0 TO 50:NEXT
920 FOR S=10 TO 150 STEP 5:SOUND3,300+S,15:NEXT :FOR S=190 TO 0 STEP -10:SOUND 3,300-S,15:NEXT :SOUND 0
930 FOR A=0 TO 400:NEXT :GOTO 130
935 REM //////   デモ   //////
940 SCREEN 2,2:COLOR7,1:CLS:MAG1
950 CURSOR8,56
960 PRINT " ████  ██████ █████  █ ███"
970 PRINT " █  █ █  ██ █ █ ██"
980 PRINT " █  ██  █ █ █ ██"
990 PRINT " █  ██  █ █ █ ██"
1000 PRINT " ███ █ █████ █████ █ █ ███"
1010 PRINT " ███ █ ███  ███ ██ █ ███"
1020 PRINT " ███ █ ███  ███ ██ █ ███ █"
1030 PRINT " ███ █ ███ █ ███ ██ █ ███"
1040 PRINT " ████  █████ █████ █ ████ ███"
1050 COLOR7:CURSOR84,13:PRINT "by NIKKORITO !"
1060 SPRITE 0,( 28,136),36,9
1070 SPRITE 1,(126,136),24,9
1080 SPRITE 2,( 28,160),0,15
1090 SPRITE 3,(126,160),28,9
1100 SPRITE 4,( 60,  8),12,15
1110 SPRITE 5,(176,  8),16,15
1120 COLOR,5,(158,144)-(216,152)
1130 COLOR,5,(158,168)-(216,176)
1140 COLOR,5,( 48,144)-(114,152)
1150 COLOR,5,( 48,168)-( 66,176)
1160 COLOR9:CURSOR48,134:PRINT "TAIYOU":COLOR15:CURSOR52,145:PRINT "BONUS POINT"
1170 COLOR14:CURSOR150,136:PRINT "KABUTO   MUSHI":COLOR15:CURSOR156,145:PRINT "600 POINTS"
1180 COLOR3:CURSOR48,160:PRINT "DEBUD BOY":COLOR15:CURSOR52,169:PRINT "4ニン"
1190 COLOR7:CURSOR150,160:PRINT "KUWAGATA MUSHI":COLOR15:CURSOR156,169:PRINT "500 POINTS"
1200 FOR S=0 TO 23:SPRITE 6,(214,S),20,11:PSET (221,S),15:NEXT
1210 COLOR15:CURSOR192,40:PRINT "HIT CR KEY"
1220 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1220
1230 COLOR,1:CLS
1240 COLOR,15,(0,0)-(255,23)
1250 LINE (0,24)-(239,39),7,BF
1260 LINE (240,24)-(255,39),1,BF
1270 COLOR,6,(0,40)-(255,191)
1280 COLOR3:CURSOR138,8:PRINT "HIGH-SCORE ";RIGHT$(STR$(10000000+HI),7)
1290 BLINE (90,16)-(108,23),,BF
1300 COLOR4:CURSOR48,16:PRINT "ROUND-";RD
1310 BLINE (30,16)-(36,23),,BF
1320 COLOR9:CURSOR6,16:PRINT "Boy";BO
1330 BLINE (162,16)-(188,23),,BF
1340 COLOR1:CURSOR138,16:PRINT "BUG";DK
1350 BLINE (72,8)-(108,15),,BF
1360 COLOR7:CURSOR6,8:PRINT "YOUR-SCORE ";RIGHT$(STR$(10000000+SC),7)
1370 RETURN
1380 SOUND 3,2000,15:FOR A=0 TO 200:NEXT :FOR A=15 TO 0 STEP -1:SOUND 3,2000,A:NEXT
1390 SC=SC+1000*RD+(240-TI)*100:RD=RD+1:DK=0:GOSUB 1290:GOSUB 1400:GOTO 160
1400 FOR T=3 TO 7:SPRITE T,(0,192),12,1:NEXT :BLINE (0,40)-(255,191),,BF
1410 RETURN
1415 REM ////// キャラテイギ//////
1420 FOR S=0 TO 39:READ A$
1430 PATTERN S#S,A$:NEXT :RETURN
1440 DATA 0103070808E4B3F9,7F3F0F0F1F3F3F78,E0F2FC080810E0C0,FFFDFFF0F2FEFE00
1450 DATA 03070F1010080703,FFBFFF0F4F7F7F00,C0E4F8101027CD9F,FEFCF0F0F8FCFC1E
1460 DATA 007F418080808080,413F08080808080808,00E050A8D4AAD4A8,5080000000000000
1470 DATA 0040804080408 3C7,C6C6EE6C6C6C7C38,3C6E7970793E98D8,CCEE667637333F1E
1480 DATA 3C769E0E9E7C191B,337766EECCCFC78,000201020102C1E3,636377363636 3E1C
1490 DATA 2247485FB09F502F,1423479DADAF2513,88C424F41AF214E8,5088C4726AEA4890
1500 DATA 0402018187 8F5F3F,83BC7E3E3E7E9E8E,40800002C2E2F4F8,827AFCF8F8FCF2E2
1510 DATA 0C1020B8A0BFBF7F,03BCBE7E3E7E9E8E,6010083A0AFAFAFC,807AFAFCF8FCF2E2
1520 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFF3F0F0301,FEFEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEF8E08000
1530 DATA 0141211007 0F0FEF,0F0F07102141 0100,000408100C0E0E0EE,E0E0C01008040000
```



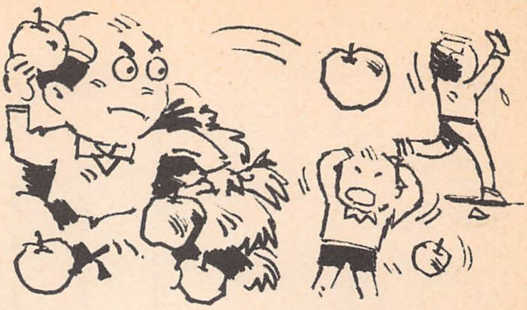
★ＯＦに載ると世界一周ができるってほんとですか？（東京都江東区・**中野浩克14才**）……【**影**：ウソではない！もしキミがＯＦの上に載ることができるならば，本といっしょに郵便で世界一周ができるってことさ。**編**：ウソ！】

SMC-777/C用

移植版

イマイチくん

池田　文男



★内　容

大好物のリンゴを，食べにやってきたイマイチくん。しかし，このリンゴ園には，性格の屈折したネクラ兄弟がいるのでありました。それだけではなく，なんと，浮遊機雷もしかけられているのです。

がんばれ，日本！　がんばれ，イマイチ!!

★使いかた

おなじみのカーソル・キーで，イマイチくんが左右に動きます。

ボーナス・ステージも，アルヨーン！

CHECKER FLAG

編：移植版ですが，ＦＰ－1100の作品をＳＭＣでみごとに表現しています。

Dr.D：移植には，ワシも賛成だ。まず最近の読者は，自作のプログラムを作りたいがアイデアが浮かばず，そこで足ぶみしているわけだ。その点，移植ならば，プログラムの変換をしながら，いろんな作品のしくみが自然とわかるようになるんだ。

★プログラムについて

オール・ベーシックなので，問題ないでしょう。ただ，カーソル・コントロール用のキャラクタのだしかたは，みんな知ってるかな？

［CTL］＋カーソル（↓・←・↑・→）です。そんなこたあ，マニュアルに書いてある？失礼しやした！

★そ の 他

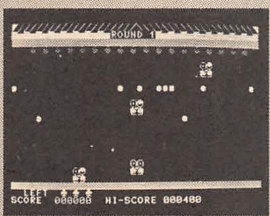
７７７のプログラムが少ない！　なぜか？　付属のソフトがよすぎるせいだ。ゲームはアップルみたいにすごいし，ラッサピアターのシンセなんか，初めて聞いたときなんか，腰ぬかしそうだった。

しかし，もっと仲間を増やすためにも，どんどんソフトを作ろう!!アセンブラやデバッガがついているのは，７７７だけだよ！

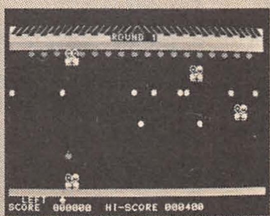


by ステーキ&TW

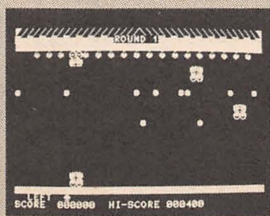
評…毎月のにがお絵が楽しみです（つぐ美）



《写真１》中央の下にいるのがイマイチくん！



《写真２》リンゴを落としてネクラ兄弟をねらえ！



《写真３》やったぜ!!　この調子でレッツ・ゴー!!



《写真４》ゲーム・オーバーです

★一橋中学校のマイコンクラブでは，マルチ16とＰＣ－8001が計60台ある。（東京都江戸川区・松野　仁14才）……【影：すごいなあ!!え～と，16×8001×60＝7680960だ！編：なんちゅう計算のしかた。さすが影さん！】

移植版イマイチくんのプログラム・リスト

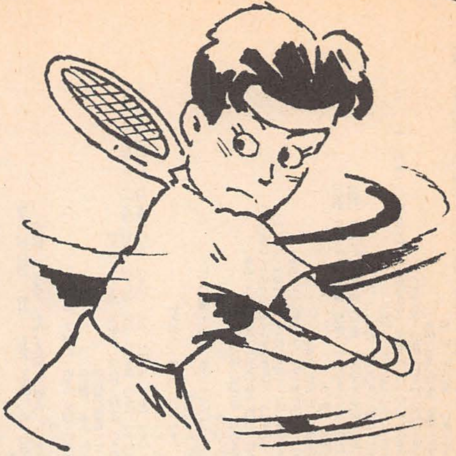
```
  10 WIPE:DEF INT A-Z:CURSOR OFF
  20 DEF FONT 224,"3C42819999814230"
  30 DEF FONT 225,"3C7FFFFF9981423C"
  40 DEF FONT 226,"C8DF3F7F7F3F027E"
  50 DEF FONT 227,"13FBFCFFFEFC407E"
  60 DEF FONT 228,"1C1076FFFFFF7E18"
  70 DEF FONT 192,"EFEFEFEF00EFEFEF"
  80 W$="O1S2<10CPPPPEPPPPCPPPPEPPPP>"
  90 N$="O3S2<10CPPPPEPPPPCPPPPEPPPP>"
 100 R$="O1S1<8PPPPPPPPPP>"
 110 E$="O3S5N15PN15PN14PN15PPPN10PPPN10PN15PN18PN17PN13"
 120 R$=R$+E$+"O1S4<11P>"+E$
 130 G$="CPCPBPAPGPGPFP"
 140 GOSUB 570
 150 CCOLOR 7:SC=0:RO=1:IMA=3
 160 TT=0
 170 CCLEAR: X=19:Y=19:VY=-1:X1=10:VX1=1:X2=19:VX2=1:X3=30:VX3=1:CCOLOR 7,0:VX=
0:RANDOMIZE:CCOLOR 6,2
 180 LOCATE (0,0)
 190 PRINT  CHR$(231);:FOR I=1 TO 19:PRINT CHR$(238);:NEXT :FOR I=1 TO 19:PRINT
 CHR$(239);:NEXT :PRINT CHR$(230);:CCOLOR 5,0
 200 FOR I=1 TO 8:PRINT CHR$(135);CHR$(133);:NEXT :CCOLOR 7: PRINT "ROUND ";RO;
:CCOLOR 5: FOR I=1 TO 8:PRINT CHR$(135);CHR$(133);:NEXT :PRINT CHR$(135);:CCOLOR
 2
 210 FOR I=1 TO 40:PRINT CHR$(135);:NEXT
 220 LOCATE (0,21):CCOLOR 2:FOR I=1 TO 40:PRINT CHR$(135);:NEXT
 230 CCOLOR 3:PRINT "  LEFT  ";MID$("♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣ ♣",1,IMA*2)
 240 IF RO MOD 4=3 THEN 860
 250 CCOLOR 7:PRINT (0,23)"SCORE"
 260 CCOLOR 7:PRINT (15,23)"HI-SCORE"
 270 CCOLOR 4:PRINT (0,3);"  ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢  "
 280 CCOLOR 5:FOR I=1 TO 8:PRINT (IRND(38),8);CHR$(236):NEXT :FOR I=1 TO RO+1:P
RINT (IRND(38),12);CHR$(236):NEXT
 290 CCOLOR 6:PRINT (X1,19);NE$;(X2,10);NE$;(X3,5);NE$
 300 CCOLOR 7:FOR I=1 TO 3
 310 PRINT (17,5);"READY !";:PAUSE 3
 320 PRINT (17,5);"       ";:PAUSE 3
 330 NEXT
 340     CCOLOR 7:S$=STR$(H):PRINT (24,23);RIGHT$("00000"+MID$(S$,1,LEN(S$)),6)
 350 SOUND N$,W$,R$
 360 IF EOS=-1 THEN GOTO 350
 370  GOSUB 1040
 380     CCOLOR 7:S$=STR$(SC):PRINT (7,23);RIGHT$("00000"+MID$(S$,1,LEN(S$)),6)
 390 PRINT (X1,19);KE$;(X2,10);KE$;(X3,5);KE$
 400 IF RND(1)>.7 THEN VX1=SGN(X-X1)
 410 IF X1>36  OR X1<2 THEN VX1=-VX1
 420 IF X2>36  OR X2<2 THEN VX2=-VX2
 430 IF X3>36  OR X3<2 THEN VX3=-VX3
 440 X1=X1+VX1:X2=X2+VX2:X3=X3+VX3:  CCOLOR 6
 450 SWAP NE$,N1$
 460 PRINT (X1,19);NE$;(X2,10);NE$;(X3,5);NE$
 470 IF P1=225 OR P1=226 OR P1=227 THEN 1250
 480 IF P2=225 OR P1=226 OR P1=227 THEN 1250
 490 IF P3=225 OR P1=226 OR P1=227 THEN 1250
 500 IF P4=225 OR P1=226 OR P1=227 THEN 1250
 510 IF P1=228 THEN GOSUB 1170
 520 IF P3=228 THEN GOSUB 1170
 530 IF P1=236 OR P3=236 THEN 1250
 540 IF P2=236 OR P4=236 THEN 1250
 550 IF TT>5 THEN PAUSE 5  :CCOLOR 7:PRINT (14,5);"ROUND CLEAR!";:PAUSE 10 :RO=
RO+1:GOTO 160
 560 GOTO 360
 570 CCOLOR 6
 580 PRINT "  ﾀﾀﾀ ﾀ   ﾀ   ﾀ   ﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀ ﾀﾀﾀ
 590 PRINT "   ﾀ  ﾀﾀ ﾀﾀ  ﾀ ﾀ   ﾀ   ﾀ   ﾀ
 600 PRINT "   ﾀ  ﾀ ﾀ ﾀ ﾀ   ﾀ  ﾀ   ﾀ   ﾀ
 610 PRINT "   ﾀ  ﾀ   ﾀ ﾀﾀﾀﾀﾀ  ﾀ   ﾀ   ﾀ
 620 PRINT "  ﾀﾀﾀ ﾀ   ﾀ ﾀ   ﾀ ﾀﾀﾀ  ﾀ  ﾀﾀﾀ
 630 PRINT "
 640 PRINT "          ﾀ  ﾀ ﾀ  ﾀ ﾀ   ﾀ
 650 PRINT "          ﾀ ﾀ  ﾀ  ﾀ ﾀﾀ  ﾀ
 660 PRINT "          ﾀﾀ   ﾀ  ﾀ ﾀ ﾀ ﾀ
 670 PRINT "          ﾀ ﾀ  ﾀ  ﾀ ﾀ  ﾀﾀ
 680 PRINT "          ﾀ  ﾀ  ﾀﾀ  ﾀ   ﾀ
 690 PRINT :CCOLOR 3
 700 PRINT "               HIT ANY KEY"
 710 CCOLOR 7:PRINT
 720 PRINT  CHR$(224);CHR$(224)
 730 PRINT  CHR$(227);CHR$(226);:CCOLOR 7:PRINT "-----------IMAITIKUN"
 740 PRINT :CCOLOR 6
 750 PRINT CHR$(225);CHR$(225)
 760 PRINT  CHR$(227);CHR$(226);:CCOLOR 7:PRINT "-----------NEKURAKU       300 P
TS"
 770 PRINT :CCOLOR 4
 780 PRINT  CHR$(228);:CCOLOR 7:PRINT "-----------APPLE            50 PTS  "
 790 PRINT :CCOLOR 5
 800 PRINT  CHR$(236);:CCOLOR 7:PRINT "-----------BOMB             MISS 1.  "
 810 NE$="ﾆ[illegible]ｺｴ"
 820 N1$=" [illegible]ｺｴ"
 830 IM$="ﾆ[illegible]ｺｴ"
 840 KE$="  [illegible]  "
 850 IF INKEY$="" THEN 850 ELSE RETURN
 860 '
 870 '
 880 FOR I=1 TO 5
 890 FOR C=1 TO 7
 900 CCOLOR C:PRINT (12,5)"BONUS ROUND"
 910 NEXT
 920 NEXT
 930 PRINT (12,5);"           "
 940 FOR I=1 TO 50:Q=IRND(39):O=IRND(14)+4:CCOLOR 2:PRINT (Q,O);CHR$(228):NEXT
:VY=1:TTT=0
 950 '
 960 FOR TIME=0 TO 200 :BEEP
 970 GOSUB 1040
 980 IF P1=228 OR P2=228 OR P3=228 OR P4=228 THEN SC=SC+30:BEEP:VY=-VY:TTT=TTT+
1
 990 NEXT
1000 CCOLOR 7
1010 PRINT (15,5);"TIME OVER!"
1020 CCOLOR 2:PRINT (15,10);CHR$(228);:CCOLOR 7:PRINT  CHR$(240);TTT;"=";TTT*30
:IMA=IMA+1
1030 FOR I=1 TO 3000:NEXT :RO=RO+1:GOTO 160
1040 PRINT (X,Y);KE$
1050 A=PADDLE(0)
1060 IF A=7 THEN VX=-1
1070 IF A=3 THEN VX=1
1080 X=X+VX:Y=Y+VY
1090 P1=CPOINT(X,Y)
1100 P2=CPOINT(X,Y+1)
1110 P3=CPOINT(X+1,Y)
1120 P4=CPOINT(X+1,Y+1)
1130 IF P1=135 OR P4=135 THEN  VY=-VY:Y=Y+VY
1140 IF X>37 OR X<1 THEN VX=-VX:X=X+VX
1150 CCOLOR 7:PRINT (X,Y);IM$
1160 RETURN
1170 SOUND OFF :  SOUND "S2"+G$:SC=SC+50:TT=TT+1:FOR YYY=Y+2 TO 20
1180 P=CPOINT(X,YYY)
1190 CCOLOR 4:PRINT (X,YYY);"◢"
1200 IF P=225 OR P=226 OR P=227 THEN FOR I=1 TO 10:FOR W=1 TO 12:NEXT :NEXT :SC
=SC+300:GOSUB 1390
1210 IF P=236 THEN SC=SC+200
1220 PRINT (X,YYY);" "
1230 NEXT
1240 RETURN
1250 SOUND OFF : FOR YYY=Y TO 20:CCOLOR 4 :SOUND "S1O3N(YYY)"
1260 PRINT (X,YYY-1);"  "
1270 PRINT (X,YYY);"ｺｴ"
1280  IM$="ﾆ[illegible]ｺｴ"
1290 PRINT (X,YYY+1);"ﾆﾆ"
1300 NEXT
1310 PRINT (X,21);"ﾋﾋ":PAUSE 10
1320 IMA=IMA-1:IF IMA<>0 THEN CCOLOR 7:PRINT (16,5);"ｱﾄ";IMA;"ｷ":PAUSE 10: GOTO
 170
1330 PAUSE 10
1340 CCOLOR 7: PRINT (11,5)"*** GAME OVER! ***"
1350 IF SC>H THEN H=SC:PRINT (13,8);"YOUR HI-SCORE":BEEP ELSE PRINT (15,12);"HI
-SCORE  ";H
1360 PAUSE 20 :A$=INKEY$
1370 PRINT (15,15);"HIT ANY KEY"
1380 X$=INKEY$:IF X$=""THEN 1380 ELSE 150
1390 SOUND "S1<4GPGPCFE>":CCOLOR 7:PRINT (X1,19);"ｺｴ";(X2,10);"ｺｴ";(X1,20);"ﾋﾋ"
;(X2,11);"ﾋﾋ"
1400 PRINT ;(X3,5);"ｺｴ";(X3,6);"ﾋﾋ";:PAUSE 10:RETURN
```

★ワンテク集はタメになるけど，ちらばってるのでさがすのがしんどい。どっか１か所にまとめてほしい！（大阪府枚方市・**白鳥座Ｘ１**）……**【影：**編くん，来月号からやってみたら？**編：**あっ，影さんがやるんですね!?**】**

VIC-1001用

プロ・テニス

ONO



みなさんは，スポーツをしてますか？　今はテニス・ブームですね。そこで，テニスをゲームにしちゃいました。

本物のテニスとは，ルールがだいぶちがっていますが，ゲームとしてはかなり楽しめると思います。

★あそびかた

ＲＵＮしてスペース・キーを押すと，ゲーム開始です。画面の上には彼，手前には彼女が表示されます。あなたが操るのは彼女のほうです。

[G][J][Y][N]で上下左右に動かし，スペース・キーで球を打ちます。球の飛ぶ方向は，ラケットの一つ前で打ったときは左，ラケットと同じ位置で打ったときはまっすぐ，ラケットの一つ後ろで打ったときは右に，それぞれ飛びます。

前にでて打つと，スマッシュを打つこともできます。しかし，彼女が前にでてくると，彼もスマッシュを打ってきます。

彼女の得点が４点になったら，彼はすべてスマッシュを打ってきます。

両者の得点が３対３または４対４のデュースのときは，両者の球は普通の３倍の速さになります。どちらかが５点取ったら，試合終了です。

★最後に

彼のミスは，ほとんどありません。せいぜい，球がコート外にでるくらいです。

デュースになったら，ほとんど勝てません。

参考「ＰＲＯ　ＴＥＮＮＩＳ」データーイースト社

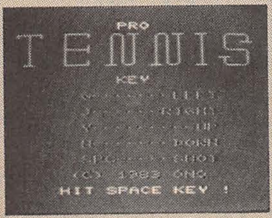
★

CHECKER FLAG

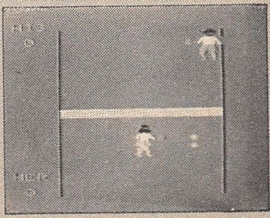
Dr.D：テニス・ゲームだな。スポーツ・ゲームの場合，いかに動きがすばやいか，またゲーム・ルールがしっかりしてるかによって，リアル感がだいぶ変わってくる。

編：そうなると，大きなキャラクタは不利ですね。

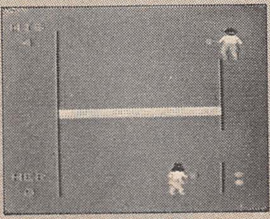
Dr.D：ところが，ＶＩＣはその心配はいらないな。だから，おもしろい！



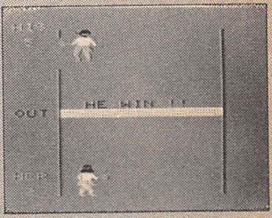
《写真１》タイトル画面。スペース・キーで開始



《写真２》手前の女の子があなたです



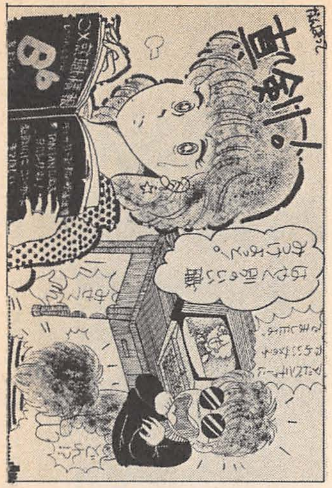
《写真３》うまく相手のレシーブをそらします



《写真４》男の子の勝ち!! かなり難しい！

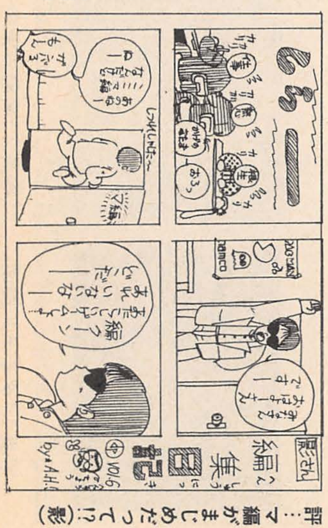
VIC-1001

★僕は受験生で，この春には入試です。合格するように祈ってください。（福岡県春日市・ＰＯＣＨＩ＆ＭＩＳＡＫＯ14才）……【一同：全国の受験生のみなさん，ぜったい合格しますように，お祈り!! 影：お札はいかが？】



by 降雨みうみ

評…影さえいなければ……(編集長)



by AHO

評…マ編がまじめだって!?(影)

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
0 REM*****************
1 REM*  PRO TENNIS   *
2 REM* (C) 1983 ONO *
3 REM*****************
10 FOR I=7168 TO 7327
20 READ A
30 POKE I,A
40 NEXT I
50 FOR I=7328 TO 7679
60 POKE I,0
70 NEXT I
80 POKE 631,131
90 POKE 198, 1
100 DATA   0,  0,  0, 28, 62, 62, 62, 28
110 DATA 255,255, 85,255, 85,255, 85,255
120 DATA   3,  7, 79, 63,  8,  4,  3,  1
130 DATA 192,224,240,240, 16, 32,192,128
140 DATA   0,  0,  0,112,168,247,168,112
150 DATA  15, 31, 63, 63,111,207,143, 15
160 DATA 240,248,252,252,246,246,243,243
170 DATA  15, 15, 31, 30, 62, 62, 28, 60
180 DATA 240,240,248,248,252,252,112,112
190 DATA  60, 56, 24, 24, 12, 12,  4, 28
200 DATA 112,120, 56, 56, 56, 24,  8, 56
210 DATA   1,  3,  1,  2,  3,  7, 15,  7
220 DATA 224,240,224, 16,240,248,252,248
230 DATA   0,  7, 11, 11, 27, 27, 11,  3
240 DATA 192,248,252,252,254,247,241,240
250 DATA   0,  0,  0, 14, 21,239,149, 14
260 DATA   5,  5, 13, 11, 23,  3,  1,  5
270 DATA  80, 88, 84, 84,238,240,240,248
280 DATA   4,  6,  7,  6,  6, 12,  4,  7
290 DATA 248,120, 28, 28, 24, 24,  8, 14
```

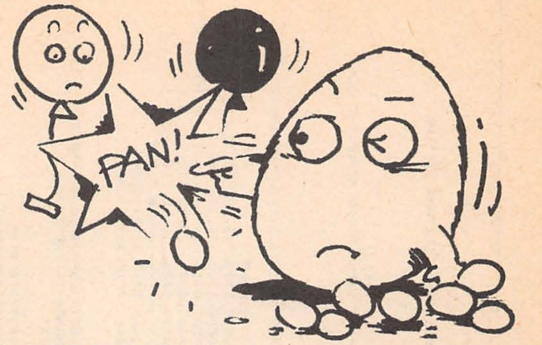
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
0 REM*****************
1 REM*  PRO TENNIS   *
2 REM* (C) 1983 ONO *
3 REM*****************
4 REM
10 P=36876: CO=30720
20 POKE P+3,93
30 POKE P+2,15
40 GOSUB 1000
50 POKE P-7,255
60 B=0: G=0
70 B$="■BC■■■■D■EF■■■■GH■■■IJ"
80 G$="■KL■■■■MN■■■■■■PQ■■■RS"
90 S$="   ■■■■     ■■■■  ■■■  "
100 X=INT(RND(1)*10)+5: Y=19: HX=10
110 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
120 PRINT"■■■HIS"
130 PRINT"■■"B
140 PRINT Y$"■■■HER"
150 PRINT"■■"G
160 FOR I=7705 TO 8145 STEP 22
170 POKE I,231: POKE I+CO,0
180 POKE I+15,229
190 POKE I+CO+15,0: NEXT
200 PRINT LEFT$(Y$,12)SPC(4)"■AAAAAAAAAAAAAA"
210 FOR I=1 TO 2000: NEXT
220 BX=X+2: BY=18: C=1
230 XX=0: YY=-1: O=220
235 PRINT LEFT$(Y$,Y)SPC(X)G$
240 PRINT LEFT$(Y$,BY)SPC(BX)" ";
250 BX=BX+XX: BY=BY+YY
255 BX=BX+(BX>20)-(BX<2)
260 IF (BY<2 OR BY>21) AND (BX<4 OR BX>17) THEN W=1: GOTO 440
270 IF BY<2 OR BY>21 THEN W=2: GOTO 440
280 PRINT LEFT$(Y$,BY)SPC(BX)"■■";
290 IF BY-YY=12 THEN PRINT LEFT$(Y$,12)SPC(BX-XX)"■A"
300 O=O+YY*2: POKE P,O
310 PRINT"■■"SPC(HX)S$;
320 HX=HX+SGN(INT(BX)-HX+1)
325 IF RND(1)>.9 THEN HX=HX+INT(RND(1)*3)-1
330 HX=HX+(HX>18)-(HX<5)
340 PRINT"■■"SPC(HX)B$;
350 IF INT(BX)=HX-1 AND BY=3 THEN 560
355 IF INT(BX)=HX-1 AND BY=2 THEN 560
360 A=PEEK(197)
370 IF A=64 THEN 240
380 PRINT LEFT$(Y$,Y)SPC(X)S$;
390 X=X+(A=19)-(A=20)+(X>18)-(X<1)
400 Y=Y+(A=11)-(A=28)+(Y>19)-(Y<14)
410 PRINT LEFT$(Y$,Y)SPC(X)G$;
420 IF A=32 THEN 670
430 GOTO 240
440 PRINT LEFT$(Y$,12)"■■OUT"
450 POKE P,200
460 FOR I=1 TO 300: NEXT
470 POKE P,0
480 IF (C=1 AND W=1) OR (C=2 AND W=2) THEN B=B+1
490 IF (C=1 AND W=2) OR (C=2 AND W=1) THEN G=G+1
500 IF B=G AND G>3 THEN B=3: G=3
520 PRINT"■■■■■"B
530 PRINT Y$"■■"G
540 IF B=5 OR G=5 THEN 780
550 GOTO 70
560 IF HX<7 THEN XX=.25: GOTO 590
570 IF HX>13 THEN XX=-.25: GOTO 590
580 XX=0
590 IF RND(1)>.5 THEN XX=(INT(RND(1)*3)-1)/4
600 YY=1: C=2
610 IF Y<16 THEN YY=2
620 IF (B=G AND B>2) OR G>3 THEN YY=3
630 GOTO 360
670 IF INT(BX)=X+2 AND INT(BY)>=Y AND INT(BY)<Y+3 THEN 690
680 GOTO 240
690 IF INT(BY)=Y THEN XX=-.25
700 IF INT(BY)=Y+1 THEN XX=0
710 IF INT(BY)=Y+2 THEN XX=.25
720 C=1: YY=-1
725 IF Y<15 THEN YY=-2
727 IF B=G AND G>2 THEN YY=-3
730 FOR I=180 TO 250 STEP 5
740 POKE P+1,I
750 NEXT
760 POKE P+1,0
770 GOTO 240
780 IF B>G THEN A$="HE": GOTO 800
790 A$="SHE"
800 PRINT LEFT$(Y$,11)SPC(6)"■■"A$" WIN !!"
810 FOR I=1 TO 3000: NEXT
820 RUN
1000 POKE P-7,240
1010 PRINT"■■        PROM"
1020 PRINT" ┬─  ┌─  ∩┬  ∩┬  ┬  ┌─"
1030 PRINT"  |   |   |||  |||  |  |┴"
1040 PRINT"  |   ├┤  |||  |||  |  ╰╮"
1050 PRINT"  |   |   |||  |||  |  ┬|"
1060 PRINT" ┴   └┘ ┴∪  ┴∪  ┴  ╰╯"
1070 PRINT"■■         KEY■"
1080 PRINT"■      G-------LEFT"
1090 PRINT"■      J------RIGHT"
1100 PRINT"■      Y---------UP"
1110 PRINT"■      N-------DOWN"
1120 PRINT"■      SPC-----SHOT"
1130 PRINT"■■      (C) 1983 ONO"
1140 PRINT"■■     HIT SPACE KEY !"
1150 WAIT 197,32
1160 RETURN
```

X1/C/D(G-RAM1)用

風船割ってタマゴを集めようゲーム

山田　正信



このゲームは，宿敵！ノラネコをよけつつ，赤い風船を割って，ぴょんと出てきたタマゴをすかさず拾っていくというゲームです。

もちろん，ノラネコにつかまったらやられてしまいます。そして，せっかく出てきたタマゴまで，横取りされることもあるんです。でも，ノラネコが風船の近くにきたら，チャンス!!風船を割ってイカリの一撃をおみまいしましょう。

●ゲームの説明

⑧②④⑥キーで，主人公のタマゴ（名前はとりあえずタマサブローということにしておきます）が上下左右に動きます。

風船はぶつかるだけで破裂します。ノラネコが近くにきたときに，風船を割ると，ノラネコはびっくりしたまま，少しの間だけ動けなくなるので，そのスキにタマゴを拾いましょう。

タマゴを12個拾うと，その面をクリアできます（全部で5面ある）。

●スコア

スコアは，タマゴを拾うと50点。ノラネコに横取りされると－100点。ネコをびっくりさせると10点です。それから，クリアすると1001点という中と半端なボーナスがもらえます。

●プログラムの説明

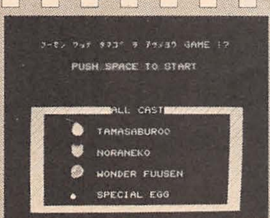
プログラムの↑↓←→は，POKE＆H01A2，＆HB7としておいて ESC キーを押してから⇧⇩⇦⇨キーを押すと出てきます。

メイン・プログラムと変数の説明はリストと表を見てください。

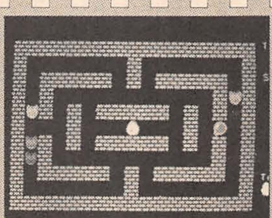
それから，簡単な改造法を書いておきます。40行のMEN＝1を1～5に変えると，好みの面からプレイできます。370行のC(I)=10をいろいろ変えると，ネコが動けなくなる時間が変わります。850～890行のDATA文の最後の値を1～4に変えると，その面のノラネコの数が変わり，ネコのスピードも変わります。

《第1表》主な変数表

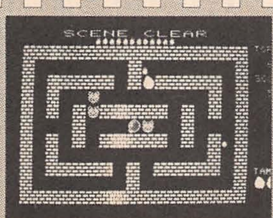
変数	内容
MEN	面数
NEK	ノラネコの数
TMK$	タマサブロウの残り
EGK$	拾ったタマゴの数
TX，TY	タマサブロウの位置
X( )，Y( )	ノラネコの位置
C( )	ネコがびっくりしたときのカウント用
E$( )	タマゴをはねさせるためのDATA



《写真1》なんとも長いタイトルですね！



《写真2》風船を割ると小さなタマゴが現れる



《写真3》タマゴを15個集めると，ほら！クリア



《写真4》これは2面目なのです。5面まである

★友人のK.Hは，いっしょにアドベンチャー・ゲームをやっていてわからなくなると，ディスプレイをなめる。(東京都小平市・**青春は試食PARTⅡ13才**)……【**編**：影さんなんか，わからなくなると私の顔をなめるんだもん。】

風船割ってタマゴを集めようゲームのプログラム・リスト

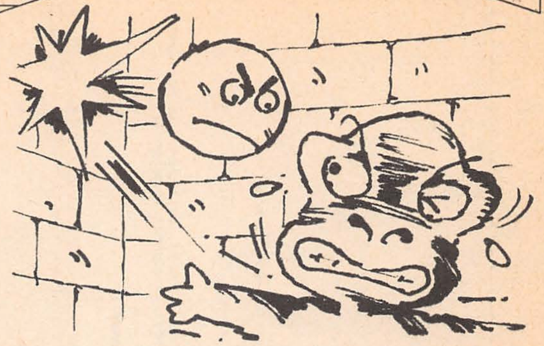
```
10 CLICK OFF:WIDTH 40:INIT:TEMPO 600:DEFINT A-Z
20 GOSUB 910:CGEN 1
30 GOSUB 1240
40 TMK$=STRING$(2,TM$(0)):SC=0:MEN=1
50 EGK$="":GOSUB 690
60 '-------------------------------------------------■ メイン
70 S=STICK(0)                                              ┐
80 TA=((S=4)-(S=6))*2+TX                                   │
90 TB=((S=8)-(S=2))*2+TY                                   ├タマサブロウの移動
100 ON INSTR(" ﾍﾄﾈ",SCRN$(TA,TB,1)) GOTO 110,290,330,470:GOTO 120
110 LOCATE TX,TY:PRINT CL$:TX=TA:TY=TB:PLAY PL$(T)         │
120 LOCATE TX,TY:PRINT TM$(T):T=-(T=0)                     ┘
130 F=(F MOD NEK)+1 ←――――――――――移動させるネコの選択
140 IF C(F) THEN C(F)=C(F)-1:COLOR 4:PAUSE 1:GOTO 240 ←――びっくりしているネコの処理
150 A=SGN(TX-X(F))*2                                       ┐
160 B=SGN(TY-Y(F))*2                                       │
170 C=INT(RND*3-1)*2                                       │
180 D=INSTR(" ﾍﾀｯ",SCRN$(X(F),Y(F)+B,1)):IF D THEN A=0:GOTO 220
190 D=INSTR(" ﾍﾀｯ",SCRN$(X(F)+A,Y(F),1)):IF D THEN B=0:GOTO 220
200 D=INSTR(" ﾍﾀｯ",SCRN$(X(F),Y(F)+C,1)):IF D THEN A=0:B=C:GOTO 220  ├ノラネコの移動
210 D=INSTR(" ﾍﾀｯ",SCRN$(X(F)+C,Y(F),1)):IF D THEN B=0:A=C ELSE 240
220 ON D GOTO 230,270,470,470                              │
230 LOCATE X(F),Y(F):PRINT CL$:X(F)=X(F)+A:Y(F)=Y(F)+B     │
240 LOCATE X(F),Y(F):PRINT NE$:COLOR 7                     │
250 GOTO 70                                                ┘
260 '
270 PLAY"O4E1DC":SC=SC-100:GOSUB 450 ┐
280 GOTO 230                         ┘タマゴを横取りされたときの処理
290 PLAY"O5C1DE":SC=SC+50 :GOSUB 450 ┐
300 EGK$=EGK$+"ﾌ":GOSUB 440          ├タマゴを拾ったときの処理
310 IF LEN(EGK$)=12 THEN 520         │
320 GOTO 110                         ┘
330 SOUND6,9:SOUND7,31:SOUND10,31:SOUND11,11:SOUND12,12:SOUND13,9  ┐
340 LOCATE TA,TB:PRINT CL$                                         │
350 LINE(TA*8-16,TB*8-16)-(TA*8+31,TB*8+31),PSET,7,BF              │
360 FOR I=1 TO NEK                                                 ├風船を割ったときの処理
370 IF POINT(X(I)*8,Y(I)*8)=7 THEN C(I)=10:SC=SC+10:GOSUB 450:PLAY"O5D2RCRDRCR"
380 NEXT:CLS 0                                                     │
390 GOSUB 420:LOCATE X,Y:PRINT EG$                                 │
400 GOSUB 420:LOCATE X,Y:PRINT FU$:FOR I=0 TO 3:DEFCHR$(&HCC)=E$(I):NEXT
410 GOTO 70                                                        ┘
420 X=INT(RND*15+1)*2:Y=INT(RND*9+2)*2:IF SCRN$(X,Y,1)<>" " THEN 420 ┐風船などの表示位置決定
430 RETURN                                                           ┘
440 LOCATE 11,1:PRINTUSING"&          &";EGK$:RETURN ←――拾ったタマゴの表示
450 LOCATE 35,8:PRINTUSING"#####";SC:RETURN ←――スコアの表示
460 '-------------------------------------------------■ ﾔﾗﾚﾀｰ !
470 FOR I=0 TO 7:LOCATE TX,TY:PRINT TM$(I MOD2):PLAY"O3C2R"
480 NEXT:PAUSE 10
490 IF TMK$="" THEN 600 ELSE TMK$=LEFT$(TMK$,LEN(TMK$)-8)
500 GOTO 50
510 '-------------------------------------------------■ ﾔｯﾀｰ CLEAR ﾀﾞ..
520 MEN=(MEN MOD 5)+1:SC=SC+1001
530 PAUSE 5:PLAY"O5C5DEGREAAA"
540 CSIZE 2:LOCATE 6,0:PRINT#0"SCENE CLEAR":CSIZE 0
550 FOR I=0 TO 19:DEFCHR$(&HCC)=E$(I MOD 4):PAUSE 1
560 NEXT:PAUSE 10
570 LINE(0,0)-(40,1)," ",BF
580 GOTO 50
590 '-------------------------------------------------■ ｵｼﾏｲ GAME OVER
600 PLAY"O4E3R5C2RCR4D5RC5R8E3R6F5"
610 CREV 1:COLOR 3:LINE(6,10)-(27,16),"/",BF
620 CREV 0:COLOR 1:LINE(8,11)-(25,15)," ",BF
630 CSIZE 2
640 LOCATE 8,12:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE 0
650 IF SC>HS THEN PAUSE 9:LOCATE 10,14:PRINT"YOUR IS TOP !!":PLAY"O6C5RC":HS=SC
660 PAUSE 150:CLS
670 GOTO 30
680 '-------------------------------------------------■ ｶﾞﾒﾝ
690 LINE(0,0)-(39, 1)," ",BF:COLOR RND*6+1
700 LINE(0,2)-(33,23),"ﾏ",BF:COLOR 7
710 CONSOLE 2,23,35,5
720 LOCATE 35,24:PRINTUSING"TOP  ↓#####↓SCORE↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓TAMA ↓↓↓";HS
730 LOCATE 35,20:PRINT TMK$:CONSOLE
740 GOSUB 450
750 ON MEN RESTORE 850,860,870,880,890
760 FOR Y=4 TO 20 STEP 2:READ D$:D$=BIN$(VAL("&H"+D$))
770 FOR X=2 TO 30 STEP 2:IF MID$(D$,X/2+1,1)="0" THEN LOCATE X,Y:PRINT CL$
780 NEXT:NEXT
790 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT TM$(0):TX=X:TY=Y
800 READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT FU$
810 READ NEK:RESTORE 840
820 FOR I=1 TO NEK:READ X(I),Y(I):C(I)=0:LOCATE X(I),Y(I):PRINT NE$:NEXT
830 RETURN
840 DATA 2,4,2,20,30,4,30,20 ←――――――ノラネコの初期座標
850 DATA 8080,BEBE,A002,ABEA,8808,ABEA,A002,BEBE,8080, 16,12, 28,12, 3 ┐
860 DATA 8000,BEBE,A082,8AE8,E223,8BA8,A082,BEBE,8000, 16,12, 18,12, 4 │
870 DATA 8410,F5D7,8410,A082,AEBA,A082,8410,F5D7,8410, 16,08, 26,12, 2 ├画面のデータ
880 DATA 8000,A08C,9104,8A04,8404,8A04,9104,A08E,8000, 20,12, 18,12, 4 │
890 DATA 8000,A002,8000,8000,8000,8000,8000,A002,8000, 16,12, 18,12, 1 ┘
900 '-------------------------------------------------■ P.C.G
910 TM$(0)="ﾀﾁ↓←←ﾐﾑ↑":NE$="ﾈﾉ↓←←ﾊﾋ↑":EG$="ﾍ ↓←←ﾌ ↑":PL$(0)="O3C0"
920 TM$(1)="ﾂﾃ↓←←ﾒﾓ↑":FU$="ﾄﾅ↓←←ﾆﾇ↑":CL$="  ↓←←  ↑":PL$(1)="O3E0"
930 PRINT"PCG ﾃｲｷﾞﾁｭｳ"
940 RESTORE 990
950 FOR I=&H20 TO &HFF:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
960 FOR I=&HC0 TO &HD3:READ I$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(I$):NEXT
970 FOR I=0 TO 3:READ I$:E$(I)=HEXCHR$(I$):NEXT
980 CLS:RETURN
990 DATA 0003070F0F1F1F1F00000307070F0F0F00000307070F0F0F  ┐
1000 DATA 0080E0F0F8FCFEFE000080E0F0F8FCFC000080E0F0F8FCFC │
1010 DATA 000003070F1F3F3F00000003070F1F1F00000003070F1F1F │
1020 DATA 00E0F0F8F8FCFCFC0000E0F0F0F8F8F80000E0F0F0F8F8F8 │
1030 DATA 00010608131626 2C0001070F1F1F3F3F000106081316262C │
1040 DATA 00E018C402020101 00E0F8FCFEFEFFFF00E018C402020101 │
1050 DATA 242010102826130C3F3F1F1F373B1F0C242010102022130C │
1060 DATA 0101020204 18E000FFFFFEFEFCF8E0000101020204 18E000 │
1070 DATA 0008142320202013000008 1C1F1F1F0E0000081C13171F0E │
1080 DATA 00040AF1010101320000040EFEFEFEDC0000040E323AFEDC │
1090 DATA 2320201010080 6011E1F1F0F0F0701001E1F190F09070100 │
1100 DATA 3101010202041 8E0DEFEFEFCFCF8E000DEFEE63C24F8E000 ├キャラクタのデータ
1110 DATA 0000183C7E7E7E3C0000183C7E7C78200000183C7E7E7E3C │
1120 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000 │
1130 DATA 0000000000000000407220787 1865E0C0000000000000000 │
1140 DATA 007F7F7F00F7F7F7007F7F7F00F7F7F7007F7F7F00F7F7F7 │
1150 DATA 3F3F3F3F1F1F0F031F1F1F1F0F0F03001F1F1F1F0F0F0300 │
1160 DATA FFFFFFFFFEFEFCF8FEFAFAF2E48CF800FEFEFEFEFCFCF800 │
1170 DATA 7F7F7F7F3F3F1F0F3F3F3F3F1F1E0F003F3F3F3F1F1F0F00 │
1180 DATA FEFEFEFEFCFCF8E0F4F4F4E48818E000FCFCFCFCF8F8E000 │
1190 DATA 000000183C7E7E3C000000183C7C7020000000183C7E7E3C │
1200 DATA 0000183C7E7E7E3C0000183C7E7C78200000183C7E7E7E3C │
1210 DATA 183C7E7E7E3C0000183C7E7C78200000183C7E7E7E3C0000 │
1220 DATA 0000183C7E7E7E3C0000183C7E7C78200000183C7E7E7E3C ┘
1230 '-------------------------------------------------■ ﾀｲﾄﾙ
1240 CREV 1:COLOR 3
1250 LINE(4,10)-(35,24),"/",BF:CREV 0:COLOR 7
1260 LINE(6,11)-(33,23)," ",BF:CGEN 0
1270 LOCATE  5,1 :PRINT"ﾌｰｾﾝ ﾜｯﾃ ﾀﾏｺﾞ ｦ ｱﾂﾒﾖｳ GAME !?":CFLASH 1:CGEN 1
1280 LOCATE 10,4 :PRINT"PUSH SPACE TO START"            :CFLASH 0
1290 LOCATE 16,10:PRINT"ALL CAST"
1300 LOCATE 10,12:PRINT TM$(0);"↓  TAMASABUROO"
1310 LOCATE 10,15:PRINT NE$;"↓  NORANEKO      "
1320 LOCATE 10,18:PRINT FU$;"↓  WONDER FUUSEN "
1330 LOCATE 10,21:PRINT EG$;"↓  SPECIAL EGG   "
1340 IF STRIG(0)=0 THEN 1340
1350 PLAY"O5C5DE":CLS:RETURN
1360 '----------------------------------
1370 '- BY Masanobu Yamada  1985/1/7 HARE -
1380 '----------------------------------
```

★編集部のみなさん，足で顔をたたけますか？そして，それを首にかけられますか？僕はできます。（東京都足立区・なかのっち12才）……【影：なんだこりゃ！お前は，ネコか！それならキャット空中３回転やってみんさい。】

X1/C/D(G-RAM1)用

ミラクル・ボール

足立　善昭



●STORY

ファイターで宇宙を散歩中，どういうわけか，レンガ造りの妙なところへ来てしまいました。

なんと，そこはボンスター君たちの家だったのです。

ボンスター君たちは，自分たちの家をつぶされちゃかなわんと，ファイターをやっつけに来ます。

幸い，ファイターには，奇跡のドリンクならぬ奇跡の兵器『ミラクル・ボール』があります。ミラクル・ボールでボンスター君たちをやっつけてください。

●PLAY

4と6でファイターが左右に動きます。5でミラクル・ボールが発射されます。

ミラクル・ボール(以下ボール)発射後は，4と6でボールを左右に操れます。この場合，ファイターは動きません。

ボールをうまく操ってボンスター君にぶつけてください。ボンスター君を18匹やっつけると，1面クリアで，残り時間がボーナスとなります。

ボンスター君が，一番下の階(ファイターがある階)に来るか，2面以降に出てくるクラッシャーにボールが当たると，ミスです。ミス3回でゲーム・オーバーとなります。

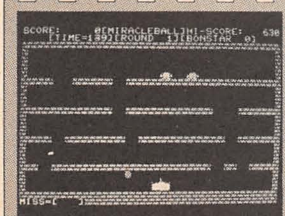
●PROGRAM

ボールとボンスターの衝突チェックで，ちょっとしたテクニックを使っています。それぞれで解析してみてください。

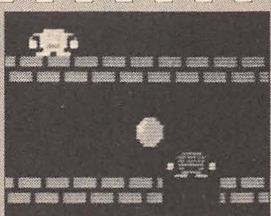
変数が少しややこしくなっています。あしからず…。

《第1表》主要変数表

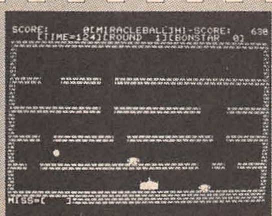
変数	内容
S	スコア
HS	ハイ・スコア
X	ファイターのX座標
BX	ボールのX座標
BY	ボールのY座標
L	ミスの数
R	ラウンド数
T	たおしたボンスターの数
TI	タイム
B	ボールのフラグ
BVX	BXの補正
BVY	BYの補正
T( )	ボンスターのフラグ
TX( )	ボンスターのX座標
TY( )	ボンスターのY座標



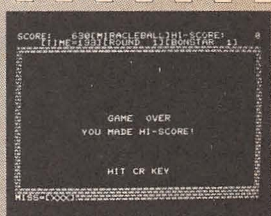
《写真1》ミラクル・ボールを発射！がんばれ！



《写真2》よし，ボンスター君をやっつけたぞ



《写真3》ボンスター君が1階までくるとミス



《写真4》ミス3回でゲーム・オーバー

★冷たいジュースを飲もうと自動販売機へ100円を入れたら，あついジュースがでてきた。(群馬県高崎市・ミステリーマッチョマン13才)……【影：こういうときは，「あっちー，ミスっちゃった」と1人でうける。おわかり？】

ミラクル・ボールのプログラム・リスト

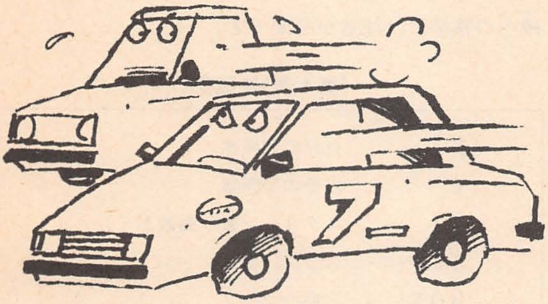
```
10 '\\\ INITIALIZE ///
20 WIDTH 40:INIT:CLS4
30 DEFINT A-Z:DEFSNG H,S
40 CLICK OFF:TEMPO 200
50 DIM T(1),TX(1),TY(1),VX(1)
60 '\\\ SET PCG ///
70 GOSUB 1310
80 '\\\ SET REGISTER 1 ///
90 S=0:L=0:R=1
100 '\\\ PRINT CRT 1 ///
110 TI=150:GOSUB 1070
120 '\\\ OPENING ///
130 LOCATE 17,12:PRINT"READY!"
140 PLAY"V1505G3B+DG5+D3BGA+C+EA5+E3+CAGB+DG5+D3BGAGFED5:V1505R9RRF3EDC-B5"
150 '\\\ PRINT CRT 2 ///
160 GOSUB 1020
170 T=0:GOSUB 1130:GOSUB 1180
180 '\\\ SET REGISTER 2 ///
190 FOR I=0 TO 1
200 T(I)=0
210 NEXT
220 X=20:B=0:I=0:TIME=0
230 '□□□□□ MAIN LOOP □□□□□
240 '\\\ MOVE FIGHTER ///
250 ST=STICK(0):ON B+1 GOTO 260,320
260 VX=(ST=6)*(X<36)-(ST=4)*(X>1)
270 LOCATE X,21:PRINT"   ↓←←←   ";
280 X=X+VX
290 LOCATE X,21:PRINT"ABC↓←←←DEF";
300 IF ST=5 THEN B=1:BX=X+1:BY=21:BVX=VX:BVY=-1 ELSE 430
310 '\\\ MOVE MIRACLEBALL ///
320 LOCATE X,21:PRINT"ABC↓←←←DEF";
330 IF (ST<>4)*(ST<>6) THEN 350
340 BVX=(ST=4)-(ST=6)
350 P1=PEEK@(&H3000+BX+BVX+(BVY+BY)*40)
360 IF P1=77 THEN BVX=-BVX:GOSUB 960:GOTO 350
370 IF P1=76 THEN BVY=-BVY:GOSUB 960:GOTO 350
380 IF P1=74 THEN 840
390 LOCATE BX,BY:PRINT"K";
400 BX=BX+BVX:BY=BY+BVY
410 LOCATE BX,BY:PRINT "I";
420 '\\\ MOVE BONSTER ///
430 IF T(I)=0 THEN TY(I)=6:TX(I)=RND*36+1:VX(I)=INT(RND*2)*2-1:T(I)=1:GOTO 520
440 IF (TX(I)+VX(I)<1)+(TX(I)+VX(I)>37) THEN VX(I)=-VX(I)
450 TVX=VX(I)
460 W1$=SCRN$(TX(I),TY(I),2)
470 W2$=SCRN$(TX(I),TY(I)+1,2)
480 IF W1$<>"GH" THEN 580
490 IF (W2$="  ")+(W2$="KK")+(W2$=" K")+(W2$="K ") THEN TVY=1:TVX=0:VX(I)=INT(RN
D*2)*2-1 ELSE TVY=0
500 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"  ";
510 TX(I)=TX(I)+TVX:TY(I)=TY(I)+TVY
520 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"GH";
530 IF TY(I)>21 THEN 850
540 CGEN:TI=150-TIME:LOCATE 10,1:PRINTUSING"###";TI:CGEN 1
550 I=-(I=0):GOTO 250
560 '□□□□□ SUB ROUTINE □□□□□
570 '\\\ CRUSH BONSTER ///
580 IF(INSTR(W1$,"K")=0)*(INSTR(W1$,"I")=0)THEN 490
590 B=0:T(I)=0
600 FOR C=0 TO 3
610 LOCATE TX(I),TY(I)
620 PRINT"GH←←";
630 PLAY"O5C0"
640 PRINT"  ";:PLAY"R0"
650 NEXT:S=S+(22-TY(I))*10
660 LOCATE BX,BY:PRINT" ";
670 CGEN:GOSUB 990
680 T=T+1:GOSUB 1130:IF T>17 THEN 710
690 GOTO 540
700 '\\\ ROUND CLEAR ///
710 PLAY"O5R5G3RGA#A5R1A5#AAG3R0G3RGR0+C7:O5R5D3RDEF5R1E5FED3R0D3RDR0G7"
720 GOSUB 1020:CGEN:BO=0
730 LOCATE 14,12:PRINT"ROUND  CLEAR"
740 LOCATE 14,14:PRINT"BONUS     0!"
750 IF TI<0 THEN 810
760 LOCATE 10,1:PRINTUSING"###";TI
770 BO=BO+1:TI=TI-1:S=S+10
780 GOSUB 990:PLAY"O5C0":CGEN
790 LOCATE 21,14:PRINTUSING"###";BO
800 IF TI>-1 THEN 750
810 PLAY"O4C3EG+CRGR0+C7"
820 R=R+1:GOSUB 1020:GOTO 110
830 '\\\ MISS TAKE ///
840 LOCATE BX,BY:PRINT" ";
850 PLAY"V1504+C3RGR0G3A5GRB3R+C
860 L=L+1:CGEN:GOSUB 1150:GOSUB 1020
870 IF L<3 THEN GOTO 170
880 '\\\ GAME OVER ///
890 LOCATE 15,12:PRINT"GAME  OVER"
900 IF HS<S THEN HS=S:LOCATE 11,14:PRINT"YOU MADE HI-SCORE!"
910 PLAY"V1503G3RGAG5FE6D7C9"
920 LOCATE 15,20:PRINT"HIT CR KEY"
930 REPEAT:UNTIL INKEY$=CHR$(13)
940 GOTO 90
950 '\\\ SOUND SUB ///
960 SOUND0,128:SOUND1,1:SOUND2,126:SOUND3,1:SOUND4,124:SOUND5,1:SOUND6,63:SOUND7
,56:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUND13,9
970 RETURN
980 '\\\ PRINT SCORE SUB ///
990 CGEN:LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE:######";S
1000 CGEN1:RETURN
1010 '\\\ CLS SUB ///
1020 CONSOLE 3,20,1,38
1030 CLS
1040 CONSOLE
1050 RETURN
1060 '\\\ PRINT CRT SUB ///
1070 CLS
1080 CGEN 1
1090 LINE(0,2)-(39,2),"L"
1100 LINE(0,23)-(39,24),"L",B
1110 LINE(0,2)-(0,22),"M"
1120 LINE(39,2)-(39,22),"M"
1130 CGEN
1140 LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE:######[MIRACLEBALL]HI-SCORE:######";S;HS;
1150 LOCATE0,1:PRINTUSING"     [TIME=###][ROUND ##][BONSTAR ##]     ";TI;R;T
1160 LOCATE 0,24:PRINTUSING"MISS=[& &]";LEFT$("XXX",L);
1170 RETURN
1180 RANDOMIZE:CGEN 1
1190 FOR I=7 TO 19 STEP 4
1200 LINE(1,I)-(39,I),"L"
1210 FOR J=0 TO 2
1220 LOCATE RND*36+1,I:PRINT"  ";
1230 NEXT J,I
1240 IF R=1 THEN RETURN
1250 FOR J=1 TO (R-1)*2
1260 X=RND*37+1:Y=INT(RND*3)*4+8
1270 LOCATE X,Y:PRINT "J";
1280 NEXT J
1290 RETURN
1300 '\\\ SET PCG SUB ///
1310 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
1320 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0000000000000D3F 000000042424F7F 0000000000000D3F")
1330 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("00000000247EFFFF 18181818182081A1 00000000247EFFFF")
1340 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("000000000000B0FC 000000004242F2FE 000000000000B0FC")
1350 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("3F3F3F3F3F3F0000 7F7F7F7F7F7F0200 3F3F3F3F3F3F0000")
1360 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFF3C00 A181818181810000 FFFFBD8181810000")
1370 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("FCFCFCFCFCFC0000 FEFEFEFEFEFE4000 FCFCFCFCFCFC0000")
1380 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("000020260600001E 00070D0D6F6F0700 00073D4D6F6C071E")
1390 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("0000404006060078 00E0B0B0F6F6E000 00E0BCB2F636E078")
1400 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("3C7EFFFFFFFF7E3C 0020404000000000 0020404000000000")
1410 W$=LEFT$(CGPAT$(42),8)
1420 DEFCHR$(74)=W$+W$+STRING$(8,CHR$(0))
1430 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
1440 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("0000000000000000 FBFBFB00DFDFDF00 0000000000000000")
1450 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("0000000000000000 FBFBFB00DFDFDF00 0000000000000000")
1460 RETURN
1470 ::::::::::::::END:::::::::::::::
```

★僕は，編集長が好きです。だから，受験生の僕を応援してください。合格すれば，P88mkⅡが買ってもらえるから，お願いします。(栃木県足利市・**渡辺健一15才**)……**【編集長**：私は，ベーマガ読者の味方だ。それ旗もってこい。**】**

JR-800用

レーシング JR-RACING

北川　陽一



オーソドックスなカー・レース・ゲームです。機械語を利用して作ってみました。

プログラムについて

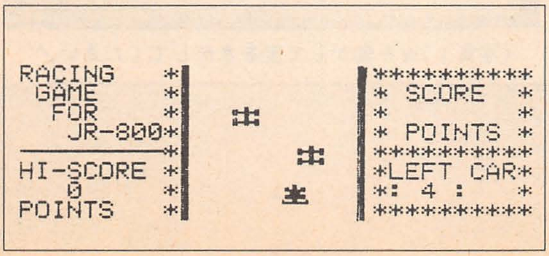
入力する前に，必ず“NEWON＆2910 [RET]”を入力してください。

なお，機械語プログラムは＆H2806～＆H2901に置いてあります。

RUNして，DATAを読み込んだ後にゲームが始まります。自分の車は①③で左右に動きます。車の数は全部で5台。5台ともほかの車にぶつかると，ゲーム・オーバーです。

改造について

505行に“C2＝RND(0)＊5：C2＝C2＊2”を加え，510行を“POKE＆H2800，C1，C2”に変えると，ジャマ車が1行に2台出ます。



《写真1》機械語だから速くてオモシロイぞ

540行では，速度を落とすため時間稼ぎを行っています。ここを変えると全体の速度が変わります。

JR-RACINGのプログラム・リスト

```
100 DATA 00,0F,00,00,00,00,4F,36
,CE,5F,D2,C6,0A,A6,00,A7,1200
110 DATA 21,09,5A,26,F8,8C,5E,E1
,27,07,18,83,00,17,18,20,1157
120 DATA EA,CC,0B,00,CE,5F,03,DD
,98,36,A6,00,BD,FC,EF,32,2076
130 DATA 4C,08,81,15,26,F1,5C,C1
,08,27,09,86,0B,18,C3,00,1218
140 DATA 17,18,20,E3,BD,F3,D8,81
,31,26,0C,F6,28,05,C1,0B,1677
150 DATA 27,13,7A,28,05,20,0E,81
,33,26,0A,F6,28,05,C1,13,1002
160 DATA 27,03,7C,28,05,B6,28,05
,C6,06,DD,98,86,E0,BD,FC,1814
170 DATA EF,7C,00,98,86,E1,BD,FC
,EF,CC,5F,BE,FB,28,05,18,2363
180 DATA EC,00,81,E2,27,0E,81,E3
,27,0A,C1,E2,27,06,C1,E3,1933
190 DATA 27,02,20,07,86,01,B7,28
,02,32,39,32,4D,27,01,39,771
200 DATA 4C,36,CC,5E,E2,FB,28,00
,18,CC,E2,E3,ED,00,CC,5E,2161
210 DATA E2,FB,28,01,18,CC,E2,E3
,ED,00,CE,28,03,5F,86,01,1915
220 DATA AB,01,E9,00,E7,00,8B,00
,19,A7,01,86,00,A9,00,19,1296
230 DATA A7,00,CC,19,02,DD,98,B6
,28,03,16,C4,0F,CA,30,44,1547
240 DATA 44,44,44,8A,30,BD,FC,EF
,7C,00,98,17,BD,FC,EF,7C,2173
250 DATA 00,98,96,98,81,1D,27,05
,B6,28,04,20,DD,32,7E,28,1351
260 DATA 07,END
270 FORJ=0TO16
280 FORI=0TO15
290 READA$:A=VAL("&H"+A$)
300 IFA$<>"END"POKE&H2800+I+J*16
,A ELSE360
310 B=B+A
320 NEXTI
330 READA:IFA=B THEN350
340 PRINT"Data error in"J*10+100
:END
350 B=0:NEXTJ
360 FORI=0TO23
370 READA$:A=VAL("&H"+A$)
380 POKE&H2000+I,A
390 NEXT
400 REM
410 REM <------ START ------>
420 REM
430 KEY0,"W.32,9"+CHR$(13)+"G.44
0"+CHR$(13):END
440 DEFINTC,S,H:HS=0:POKE&H89,1:
POKE&H93,1
450 LC=4:POKE&H2803,0,0
460 POKE&H2802,0:POKE&H2805,15
470 GOSUB590
480 LOCATE24,6:PRINTLC;
490 LOCATE2,6:PRINTHS;
500 C1=RND(8)*5:C1=C1*2
510 POKE&H2800,C1
520 CALL&H2806
530 POKE&H5EE2,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
540 FORI=0TO4:SOUND800,1:NEXT
550 IFPEEK(&H2802)=0THEN500
560 LC=LC-1:IFLC<0THEN750
570 LOCATE11,0:PRINT"HIT 'S' KEY
";
580 IFINKEY$(0)="S"GOTO460ELSE58
0
590 CLS
600 PRINT"RACING    *▌"SPC(10)"▌*
*********";
610 PRINT" GAME     *▌"SPC(10)"▌*
 SCORE  *";
620 PRINT"  FOR     *▌"SPC(10)"▌*
        *";
630 PRINT"   JR-800*▌"SPC(10)"▌*
 POINTS *";
640 PRINT"─────────*▌"SPC(10)"▌*
*********";
650 PRINT"HI-SCORE *▌"SPC(10)"▌*
LEFT CAR*";
660 PRINT"          *▌"SPC(10)"▌*
:   :   *";
670 PRINT"POINTS    *▌"SPC(10)"▌*
*********";
680 WLOCATE0,0
690 RETURN
700 DATA 00,C0,B6,B6,BC,FF
710 DATA FF,BC,B6,B6,C0,00
720 DATA 00,EE,EE,44,44,FF
730 DATA FF,44,44,EE,EE,00
740 END
750 SC=VAL(HEX$(PEEK(&H2803)))*1
00+VAL(HEX$(PEEK(&H2804)))
760 IFSC>HS HS=SC
770 LOCATE11,0:PRINT"GAME OVER";

780 LOCATE11,2:PRINT"SCORE :"SC;

790 LOCATE11,4:PRINT"HIT 'S' KEY
";
800 A$=INKEY$(0):IFA$="S"ELSE800

810 GOTO450
```


★僕たちの学級では学校の校舎全部を使った「スパルタンX」遊びがはやってます。(福島県喜多方市・**まめかぶき**14才)……【**影**：「Wの悲劇」遊び知ってっか？ポカッ。**つぐ美**：ぶたないで。私女優よ!!**編**：あ一疲れる。】

PC-8201用

タカラ　サガシ
TAKARA SAGASHI

飯村　弘



あなたは，宝がたくさんうめられている島〝宝島〟にやってきました。あなたには〝ふしぎな力〟が与えられていて，あたりを動き回わるだけで宝を取ることができます。

しかし，動き回わると自分のパワーがだんだん少なくなってしまい，0になるとゲーム・オーバーになります。

宝はいろいろあり，それぞれポイント（得点）がちがいます。また，ゲームには1面2面といって，各シーンがあります。面がアップすると宝も増えてきますが，だんだんパワーもなくなっていきます。

このゲームは，自分のもっているパワー（PW）をいかに長く維持し，宝をさがしていくかという単純なものですが，単純さがゲームとよくマッチして，なかなか熱中できるものと思っています。

宝はどこにかくされているか，まったくわかりませんので，あちらこちら移動していかなければなりません。宝のさがしかたとしては，はしから走ってみれば，必ず所定の個数（面によって増える）を取ることができるのですが，パワー（PW）が多く減ってしまい，高得点への道へは，少しムリだと思います。

このゲームは，PC－8201とキミとのカケヒキで，PC－8201に負けないキミの頭で，高得点をねらってください。

遊びかた

プログラム・リストどおりに，キー・インしてください。

RUNすると，タイトル等が表示され，ゲーム・スタートです。カーソル・キーのどれか押すと，W（自分）が表示されますので，あたりをさがし歩いてください。宝があった場所には〝ピロ〟と音がでて，ポイントが表示（加算）されます。ポイントは，宝によって異なっています。

なお，PSET文はPC－8201専用ですので，他機種への移植には注意が必要です。

《第1表》変数表

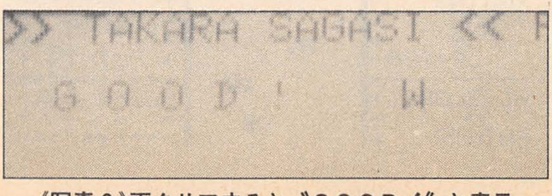
変数	内容
X	自分のX座標
Y	自分のY座標
JJ	スクリーン数（面数1～）
SC	スコア（ポイント）
BOX(　)	宝島のマップ
KY	キー情報　→＝28　←＝29　↑＝30　↓＝31

《第2表》プログラムの説明

行	内容
140～220	画面表示ルーチン
230～240	イニシャライズ
250～320	宝物うめこみルーチン
330～510	メイン・ルーチン
520～580	画面CLSルーチン（オプション）
590～610	ゲーム・オーバー・ルーチン



《写真1》Wを動かして宝をさがしてください！

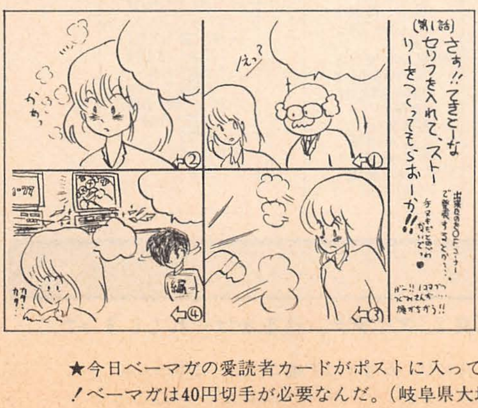


《写真2》面クリアすると〝GOOD！〟と表示

★タイニーゼビウスの舞台がわかったぞ！つまりこれはタイにゼビウスがあるということなのです。（福岡県宗像市・佐藤弘明15才）……【影：そのとおり!!編：また，いいかげんな!!影：まタイいかげんな…，ウマイ！】

TAKARA SAGASHIのプログラム・リスト

```
100 '-------------------------
110 '  TAKARA SAGASHI
120 '     by Hiroshi Kanda
130 '-------------------------
140 SCREEN 0,0:CLS :DIM BOX(40,10)
150 LOCATE 0,0:PRINT">> TAKARA SAGASI << POINT       PW     ";
160 FOR X=0 TO 235
170 PSET(X,8):PSET(X,63)
180 NEXT X
190 FOR Y=8 TO 63
200 PSET(0,Y):PSET(235,Y)
210 NEXT Y
220 FOR SU=0 TO 20:SOUND RND(1)*900,3:NEXT SU
230 'initial
240 SN=1:SC=0:X=10:Y=4 :PW=9999
250 'make a game
260 JJ=0
270 FOR P=0 TO 10+SN*3
280 A=RND(8)*38
290 B=RND(8)*7+1
300 BOX(A,B)=1
310 JJ=JJ+1
320 NEXT P
330 'game
340 KY$=INKEY$
350 IF KY$="" THEN 340
360 LOCATE X,Y:PRINT" ";
370 KY=ASC(KY$):PW=PW-INT(RND(8)*10):LOCATE 34,0:PRINTPW
380 IF PW<0 THEN GOTO 590
390 IF KY=28 THEN X=X+1:IF X>38 THEN X=38
400 IF KY=29 THEN X=X-1:IF X<0 THEN X=0
410 IF KY=30 THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=1
420 IF KY=31 THEN Y=Y+1:IF Y>7 THEN Y=7
430 LOCATE X,Y:PRINT"W";
440 IF BOX(X,Y)=1 THEN BOX(X,Y)=0:LOCATE 25,0:SC=SC+20+INT(RND(8)*100):SOUND 300
0,2:SOUND 2500,2:GOTO 460
450 GOTO 330
460 JJ=JJ-1:PRINT SC
470 IF JJ<5 THEN LOCATE 2,2:PRINT"G O O D !";:FOR K=0 TO 30:SOUND RND(8)*2000,2:
NEXT
480 IF JJ>4 THEN GOTO 330
490 SN=SN+1
500 LOCATE 2,2:PRINT"            ";
510 GOTO 250
520 ' cls
530 FOR X=0 TO 38
540  FOR Y=1 TO 7
550  LOCATE X,Y:PRINT" ";
560  NEXT Y
570 NEXT X
580 RETURN
590 'game over
600 LOCATE 3,3:PRINT"G A M E   O V E R";
610 END
```



by 山下勝己

評…これは、グッド・アイデアだ!!（影）

左の4コマまんがのセリフを考えて，編集部まで送ってくださいネ！（つぐ美）

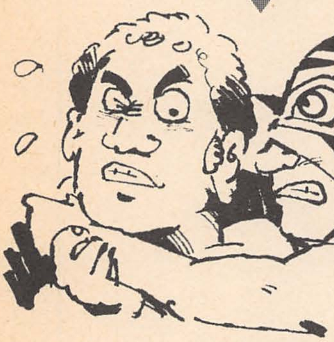
★今日ベーマガの愛読者カードがポストに入っていた。他誌のカードといっしょに送ったのに…。あっ，そうか！ベーマガは40円切手が必要なんだ。（岐阜県大垣市・**横井　修15才**）……**【編：ＯＦは40円のメッセージ集なり。】**

PC-8201

FX-702P用

ザ THE レスリング

松本　潤一



HOW TO PLAY

[V]と[W]のキーで，自分が左右に動きます。相手にぶつかっていくように移動キーを押し続けると，左はしに「！」が出るのですぐに技選択キーを押してください。技をかけると，キャラが「↑」や「＊」などに変化します。技をかけると，自分の体力も少し減ります。体力は最初50あります。無理な技をかけると(ダメージが大きいのに大きな技をかけたり，無理な位置から技をかけるなど)，いきなり竹刀でたたかれます。相手はダメージに関係なく攻撃してきます。

《第１表》技と体力の表

	キー	条　件	自分の体力	相手の体力	受けるダメージ	点
キック	[0]	な　し	－１	－２		50
ドロップ・キック	[・]	ダメージ≦５	－３	－５		180
パイル・ドライバー	[田]	ダメージ≦３	－４	－７	＋６	200
鉄柱攻撃	[＋]	ダメージ＝０	－５	－10	＋８	300
竹　刀				－15	＋11	

THE レスリングのプログラム・リスト

```
P0: 1632 STEPS
 1 FOR J=1 TO 20+RAN#*20:N=RAN#*19:PRT CSR N;"*";CSR N;" ";:NEXT J
 2 K=1:S=0:WAIT 40
 3 A=50:B=A:F=13:G=6:H=0:L=F:M=G
 4 PRT CSR 5;"IH";CSR 13;"MI";CSR 2;"0";
 5 E$=KEY:IF E$="V";IF F≧7;L=F:F=F-1
 6 IF E$="W";IF F≦12;L=F:F=F+1
 7 IF F=G;F=L:GOTO 16
 8 M=G:G=G+INT (RAN#*3-1):IF F=G;G=M
 9 IF G≧14;G=M
10 IF G≦5;G=M
11 IF RAN#+K/200≧.9 THEN 25
12 PRT CSR L;" ";CSR F;"M";CSR M;" ";CSR G;"H";:H=H-SGN H
13 L=F:M=G:IF A≦0;PRT :PRT "GAME OVER";S:END
14 IF B≦0 THEN 64
15 PRT CSR 2;#;H;:GOTO 5
16 IF RAN#≦.5 THEN 8
17 PRT CSR 0;"!";:FOR J=0 TO 20:NEXT J:E$=KEY:PRT CSR 0;" ";
18 IF E$="0";GOTO 36
19 IF E$=".";GOTO 38
20 IF E$="E";GOTO 50
21 IF E$="+";O$="M":GOTO 23
22 GSB 62:GOTO 8
23 P$="H":Q=L:R=M:T=H:GSB 53:S=S+300:A=A-5:B=B-10
24 F=Q:G=R:L=F:M=G:GOTO 8
25 O=RAN#+K/100
26 N=M:FOR J=M TO L-SGN (L-M) STEP SGN (L-M)
27 PRT CSR N;" ";CSR J;"H";:N=J:NEXT J:G=L-SGN (L-M):M=G
28 IF O≧.7 THEN 30
29 GOTO 34
30 IF M=7;IF L=6 THEN 34
31 IF M=12;IF L=13 THEN 34
32 O$="H":P$="M":Q=M:R=L:GSB 56:A=A-10:B=B-5:H=H+9
33 F=R:G=Q:L=F:M=G:GOTO 12
34 PRT CSR L;"↑";:FOR J=1 TO 50:NEXT J:PRT CSR L;"*";
35 FOR J=0 TO 99:NEXT J:A=A-7:B=B-4:H=H+7:F=L:G=M:GOTO 12
36 PRT CSR F;"=";CSR G;"*";:FOR J=0 TO 99:NEXT J
37 S=S+50:A=A-1:B=B-2:GOTO 8
38 IF L=6;GSB 62:GOTO 8
39 IF L=13;GSB 62:GOTO 8
40 IF H>5;GSB 62:GOTO 8
41 PRT CSR G;" ";:IF SGN (F-G)=1 THEN 46
42 G=G-2:M=G:N=G:FOR J=G TO 6 STEP -1:PRT CSR N;" ";CSR J;"H";:N=J
43 NEXT J:PRT CSR 5;"(";CSR 5;")";CSR 5;"I";
44 N=6:FOR J=6 TO G:PRT CSR N;" ";CSR J;"H";:N=J:NEXT J
45 GOTO 49
46 G=G+2:M=G:N=G:FOR J=G TO 13:PRT CSR N;" ";CSR J;"H";:N=J:NEXT J
47 PRT CSR 14;")";CSR 14;"(";CSR 14;"I";
48 N=13:FOR J=13 TO 6 STEP -1:PRT CSR N;" ";CSR J;"H";:N=J:NEXT J
49 S=S+130:A=A-2:B=B-3:F=L:G=M:GOTO 36
50 IF H>3;GSB 62:GOTO 8
51 PRT CSR G;"↑";:FOR J=1 TO 50:NEXT J:PRT CSR G;"*";
52 FOR J=0 TO 99:NEXT J:S=S+200:A=A-4:B=B-7:GOTO 8
53 IF Q=7;IF R=6;GSB 62:RET
54 IF Q=12;IF R=13;GSB 62:RET
55 IF T>0;GSB 62:RET
56 IF SGN (Q-R)=1 THEN 59
57 FOR J=Q TO 11:PRT CSR J;" ";O$;P$;:NEXT J:PRT CSR 13;"*";
58 FOR J=0 TO 99:NEXT J:Q=12:R=13:GOTO 61
59 FOR J=R-1 TO 6 STEP -1:PRT CSR J;P$;O$;" ";:NEXT J
60 PRT CSR 6;"*";:FOR J=0 TO 99:NEXT J:R=6:Q=7
61 RET
62 PRT CSR L-2;"W";:FOR J=0 TO 9:PRT CSR L-1;"/*";CSR L-1;" M";
63 NEXT J:A=A-15:H=H+12:PRT CSR L-2;" ";CSR M;"H";CSR 5;"I";:RET
64 PRT CSR M;".";:FOR J=1 TO 3:PRT CSR 0;#;J;
65 FOR N=0 TO 99:NEXT N:NEXT J:PRT :PRT K;"MEN CLEAR";S
66 K=K+1:GOTO 3
```



《写真１》Mがあなたです。リング中央でニラみあい



《写真２》アイテテ，技をかけられてしまった

★編集長出番です。(福島市・佐々木慎司15才)……【編集長：はて，なぜ私なのかな？ つぐ美：ハイ，日頃のお礼にバレンタイン・チョコです！編集長：ジーン……という夢を見たよ。つぐ美：…(さいそくされたかな)。】

PB-100用

PONPON(ポンポン)

堀内　孝



内容と遊びかた

ボール〝○〞が〝▁〞のところに落ちたら，その右横の数字と同じKEYを押してください。ボールがポ～ンと左へ三つほど飛んでいきます。

左はしの〝V〞が，敵のゴール。右はしの〝V〞が，あなたのゴールです。

敵のゴールに10回ボールを入れるか，逆に自分のゴールに10回入れられたらゲーム・オーバーです。

スピード（敵の反射神経）は0が一番すばやく，2が一番遅くなります。

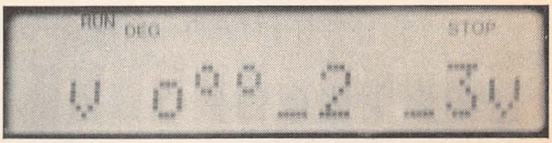
注　意

ボールが〝▁2〞のところに落ちたときに3KEYを押し続けると，ブロックすることができます。しかし，何の得にもならないのでできるだけブロックは使わないようにしましょう。また，ブロックも完璧ではありません。

★　★　★

PONPONのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC :PRINT :PRI
    NT "* PON PON *
    ";:GOSUB 40
  2 PRINT :INPUT "S
    peed 0→2 ",W:W=
    W+3:IF W>5 THEN
     2
  3 X=INT (RAN#*2+1
    )*3
  4 PRINT CSR 0;" v
     _1 _2 _3v";:Q=
    INT (RAN#*W+1)*
    3
  5 PRINT CSR X;"o"
    ;
  6 IF Q=X THEN 20
  7 K$=KEY:IF K$<"1
    " THEN 4
  8 IF K$>"3" THEN
    4
  9 IF X=(VAL(K$)*3
    ) THEN 25
 10 GOTO 4
 20 E=3:IF Q=3;E=IN
    T (RAN#*2+1)*3
 21 FOR I=X+1 TO X+
    E-1
 22 IF I≧11;B=B+1:P
    RINT CSR I;"o";
    :GOTO 30
 23 PRINT CSR I;"°"
    ;:NEXT I:X=I:GO
    TO 4
 25 FOR I=X-1 TO X-
    2 STEP -1
 26 IF I<2;A=A+1:PR
    INT CSR I;"o";:
    GOTO 30
 27 PRINT CSR I;"°"
    ;
 28 NEXT I:X=I:GOTO
     4
 30 GOSUB 40:PRINT
    :PRINT "YOU";A;
    -B;" MY";:GOSUB
     40
 31 IF A≧10;GOSUB 4
    0:PRINT :PRINT
    "YOU WIN !! ";:
    GOTO 35
 32 IF B≧10;GOSUB 4
    0:PRINT :PRINT
    "YOU LOSE...";:
    GOTO 35
 33 GOTO 3
 35 GOSUB 40:PRINT
    "AGAIN (Y/N)";
 36 FOR I=0 TO 200:
    IF KEY≠"" THEN
    38
 37 NEXT I:END
 38 IF KEY="Y" THEN
     1
 39 END
 40 FOR R=0 TO 150:
    NEXT R:RETURN
```



《写真1》ポンポーンと2から1へボールを運びます



《写真2》シュート!!　1点先取しました

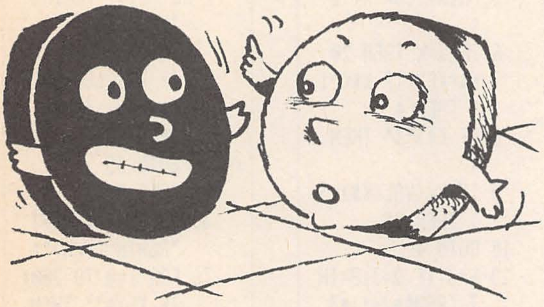
★　★　★

★ではまた来月のこの時間この場所このページでお会いしましょう。(愛知県瀬戸市・POCHI 15才)……【影：なお，夜もふけてまいりました。どちらさまも戸じまりに…。編：自分が帰りたくなるとこの手のOFを選びますね。】

PB-100+RAMパック用

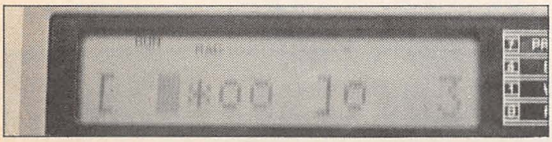
オセロ 6×6OTHELLO

芳賀　大作

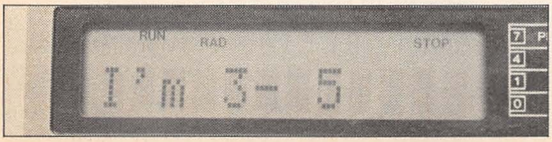


HOW TO PLAY

[S][0]でスタートです。タイトルが出てから，人数を聞いてきます。0はデモンストレーションです。あなたの番になると■(カーソル)が出るので，[2][4][6][8]でそれを動かします。[X]キーはパスで，[Z]キーはコマをセットします。おけないところで[Z]を押すと，NO!! と出てきます。コンピュータの番になると，PLEASE TIME. と出ますので待っていてください。ゲームが終わると，スコアが出てハイ・スコアを登録してタイトルにもどります。ぼくのハイ・スコアは，35対1です。がんばってください。



《写真1》さて，どこにコマを置くべきか



《写真2》ＰＢクンが置いた位置を宣言

6×6 OTHELLOのプログラム・リスト

```
P0
 1 PRINT "6x6 Othe
   llo":GOSUB #6
 2 N=1-N:PRINT "P"
   ;N+1;" ":K$(N);
   :IF N≥J;PRINT C
   SR 0;"COM";
 3 GOSUB #7:STOP :
   IF N≥J;GOSUB #1
   :GOTO 5
 4 GOSUB #5
 5 IF H+I<36;IF H>
   0;IF I>0 THEN 2
 6 PRINT "==>";H;"
   :";I:IF H=I;PR
   INT "TIE":GOTO
   11
 7 IF J=0 THEN 14
 8 IF J=2 THEN 16
 9 PRINT "P 1 WIN"
   ::IF H<I;PRINT
   CSR 0;"COM";
10 STOP
11 IF J≠1 THEN 1
12 IF H>Z;INPUT "N
   AME",X$:Z=H
13 PRINT "RECORD";
   Z,"by ";X$:GOTO
    1
14 PRINT "COM 1 WI
   N";:IF H<I;PRIN
   T CSR 0;"COM 2"
   ;
15 STOP :GOTO 1
16 PRINT "P 1 WIN"
   ;:IF H<I;PRINT
   CSR 0;"P 2";
17 STOP :GOTO 1

P1
 1 PRINT "PLEASE T
   IME.";
 2 FOR G=2 TO 33:G
   OSUB #2:GOSUB #
   8:IF O=0;NEXT G
   :GOTO 5
 3 G=99:NEXT G:H(N
   )=H(N)+O:H(1-N)
   =H(1-N)-O
 4 PRINT :PRINT "I
   'm";V;"-";W+1,"
   I got";O:RETURN

 5 PRINT :PRINT "P
   ASS":RETURN

P2
 1 GOTO G
 2 V=1:W=0:RETURN
 3 V=6:W=0:RETURN
 4 V=1:W=5:RETURN
 5 V=6:W=5:RETURN
 6 V=3:W=0:RETURN
 7 V=4:W=0:RETURN
 8 V=6:W=2:RETURN
 9 V=6:W=3:RETURN
10 V=4:W=5:RETURN
11 V=3:W=5:RETURN
12 V=1:W=2:RETURN
13 V=1:W=3:RETURN
14 V=3:W=4:RETURN
15 V=2:W=3:RETURN
16 V=4:W=1:RETURN
17 V=5:W=2:RETURN
18 V=4:W=4:RETURN
19 V=2:W=2:RETURN
20 V=3:W=1:RETURN
21 V=5:W=3:RETURN
22 V=1:W=1:RETURN
23 V=2:W=0:RETURN
24 V=5:W=0:RETURN
25 V=6:W=1:RETURN
26 V=6:W=4:RETURN
27 V=5:W=5:RETURN
28 V=2:W=5:RETURN
29 V=1:W=4:RETURN
30 V=2:W=1:RETURN
31 V=5:W=1:RETURN
32 V=5:W=4:RETURN
33 V=2:W=4:RETURN

P3
 1 FOR P=-1 TO 1:F
   OR Q=-1 TO 1:IF
    P=0;IF Q=0;NEX
   T Q
 2 R=0:S=0:T=V:U=W
 3 T=T+P:U=U+Q:IF
   ABS (U-2.5=3.5
   THEN 7
 4 IF ABS (T-3.5=3
   .5 THEN 7
 5 $=A$(U):$=MID(T
   ,1):IF R=1;IF $
   =K$(N);GOSUB #4
   :O=O+S:GOTO 7
 6 IF $=K$(1-N);S=
   S+1:R=1:GOTO 3
 7 NEXT Q:NEXT P:I
   F O≠0;H(N)=H(N)
   +1
 8 RETURN

P4
 1 T=V:U=W:FOR Y=0
    TO S:$=" "+A$(
   U)+" "
 2 $=MID(1,T)+K$(N
   )+MID(T+2):A$(U
   )=MID(2,6)
 3 T=T+P:U=U+Q:NEX
   T Y:RETURN

P5
 1 V=1:W=0
 2 $=A$(W):PRINT C
   SR 0;"[";$;"]";
   K$(N);MID(V,1);
   W+1;CSR V;"■";
 3 IF KEY="8";IF W
   ≠0;W=W-1
 4 IF KEY="2";IF W
   ≠5;W=W+1
 5 IF KEY="4";IF V
   ≠1;V=V-1
 6 IF KEY="6";IF V
   ≠6;V=V+1
 7 IF KEY="X";PRIN
   T :PRINT "You p
   assed.":RETURN
 8 IF KEY≠"Z" THEN
    2
 9 GOSUB #8:IF O=0
   ;PRINT :PRINT "
   NO !!":GOTO 1
10 PRINT :PRINT "Y
   ou got";O:H(N)=
   H(N)+O:H(1-N)=H
   (1-N)-O:RETURN

P6
 1 FOR G=0 TO 5:A$
   (G)="        ":NE
   XT G:C$="  o*
   ":D$="  *o  "
 2 H=2:I=2:K$="o":
   L$="*":N=1
 3 INPUT "MEN 0--2
   ",J:IF J≠1;IF J
   ≠2;IF J≠0 THEN
   3
 4 RETURN

P7
 1 IF H>I;MODE 4:R
   ETURN
 2 IF H<I;MODE 6:R
   ETURN
 3 MODE 5:RETURN

P8
 1 O=0:$=A$(W):IF
   MID(V,1)≠" ";RE
   TURN
 2 GOTO #3
```


★ベーマガの記事にあきたら題名の横のイラストを見るとなかなか笑えます。(北海道上磯郡・田村憲明14才)…
【影：そりゃ私が頼んでるんだから。デザ部さんこんなのかいて，ベロベロベー。編：顔で指定してたのか。】

すもう大会

我如古　達志



あそびかた

DEF A でスタートです。タイトルなどが表示されたあと，2人の力士と土俵が表示されます。左の力士があなたです。どれか好きなキーを二つ交互に押して，相手の力士を外に押し出してください。

一回勝つごとに，スコアに10点プラスされます。始めのうちは楽に勝てますが，100点を越えるころになるとかなり大変になります。

ゲームのこつは，ボタンをゆっくり，しっかり押すことです。

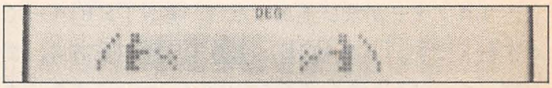
プログラムについて

簡単にしたいときは，260行の〝～RND 3＜＝2～″の3を大きくし，難しくするときは小さくしてください。30行の〝N＝1″の1を大きくしても，難しくなります。340行以下は，デモのプログラムです。

✣　✣　✣

すもう大会のプログラム・リスト

```
10:"A": RANDOM : PAUSE
   " ": BEEP 2: CALL 45
   76
20:POKE &F819,2,58,42,1
   27,2,10,127,74,74,10
   6,4,4,69,69,124
25:POKE &F828,68,52,31,
   36,68,4,106,89,74,10
   0
30:FOR I=0 TO 40: NEXT
   I:S=0,N=1
40:PAUSE "SCORE=";S:
   PAUSE "BEST SCORE=";
   T
50:PAUSE " "
60:CALL 4576
70:POKE &F80A,96,24,4,2
   ,1
80:POKE &F837,1,2,4,24,
   96: GOSUB 340
85:A=&F81E
90:POKE A,120,120,88,30
   ,102,102,30,88,120,1
   20
100:FOR I=0 TO 30: NEXT
   I
110:POKE A,120,124,95,11
   ,8,8,11,95,124,120
120:K$= INKEY$
130:X=0: IF K$<>L$ AND K
   $<>"" LET X=1,L$=K$,
   K$=""
150:IF RND 20<N LET X=X-
   1
170:IF X=0 THEN 120
180:POKE A,0,0,0,0,0,0,0
   ,0,0,0
190:A=A+5*X
200:POKE A,120,124,95,11
   ,8,8,11,95,124,120
210:IF A=&F832 THEN 240
220:IF A<=&F80A THEN 280
230:GOTO 120
240:BEEP 1
250:PAUSE "YOU WON!!"
260:S=S+10: IF RND 3<=2
   LET N=N+1
270:GOTO 40
280:BEEP 1
290:PAUSE "YOU LOST!!"
300:PAUSE "SCORE=";S: IF
   S>T LET T=S: PAUSE "
   IT IS BEST!!"
310:INPUT "REPLAY?(Y/N)"
   ;K$
320:IF K$="Y" THEN 10
330:END
340:POKE &F80F,124,127,9
   1,0,0
350:POKE &F832,0,0,91,12
   7,124
360:FOR I=0 TO 20: NEXT
   I: POKE &F80F,124,12
   7,91,8,8
370:POKE &F814,8,16,16,4
   0,80
380:POKE &F832,8,8,91,12
   7,124
390:POKE &F82D,80,40,16,
   16,8
400:FOR I=0 TO 15: NEXT
   I: POKE &F814,0,0,0,
   0,0
401:FOR I=0 TO 15: NEXT
   I: POKE &F814,0,0,0,
   0,0
410:POKE &F82D,0,0,0,0,0
420:FOR I=0 TO 5: NEXT I
   : POKE &F80F,124,127
   ,91,0,0
430:POKE &F832,0,0,91,12
   7,124: FOR I=0 TO 20
   : NEXT I:B=&F832:A=&
   F80F
440:FOR I=0 TO 2
450:B=B-5,A=A+5
460:POKE A-5,0,0,0,0,0
470:POKE B+5,0,0,0,0,0
480:POKE A,124,127,91,0,
   0
490:POKE B,0,0,91,127,12
   4
500:FOR J=0 TO 7: NEXT J
510:NEXT I: FOR I=0 TO 2
   0: NEXT I: RETURN
```



《写真1》パッパッと塩をまく両力士。凝ってるネ



《写真2》のこった，のこった！　どっちが勝つかな？

ワンポイント・アドバイス

影：おや？　このハガキはいったいなんなのかな？

つぐ美：そうなんですよ。各社の広告のはしについている三角形の資料請求券をはったハガキが，ベーマガの編集部にたくさんくるんですよ。

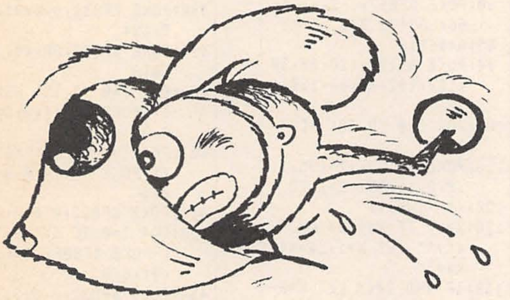
影：感ちがいしてるのかな？　この資料請求券は，そのメーカー，ソフトハウスに送るんですよ。

★家に帰ると朝僕が乱雑にぬぎすてたチーズと食べ残したカセットがあった。(愛知県名古屋市・小栗正大11才)
……【**影**：最近この手のが多い。ワケがわからなきゃフロッピ・ディスクってもんじゃないぞ。**編**：いい勝負だ。】

PC-1500用

GREAT TYPHOON（グレート タイフーン）

野沢　真

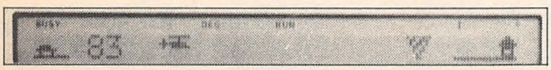


2005年，地球は異常気象にみまわれ，「グレート・タイフーン」と呼ばれる磁気嵐が発生していた。そのなかを，君はヘリポートからヘリコプターで家にたどりつかなければならない。

ゲームについて

ヘリコプターが飛び上がったら，ENTERキーでスタートです。SPACE，ENTERで左右に，また押しつづけると速く進みます。タイフーンにまきこまれないよう注意して，右の家まできてください。発達中のタイフーンのところは通っても安全ですが，大きくなって，向かってきたときにまきこまれると，脱出するために燃料が10ℓなくなってしまいます。燃料が0になるか，家をまきこまれてしまうとゲーム・オーバーです。

4回目からタイフーンは二つになり，回数が増すにつれて燃料は減っていきます。



《写真1》向こうに見えるは大きなタツマキ



《写真2》おっと，まきこまれてしまった

GREAT TYPHOONのプログラム・リスト

```
  5:REM "GREAT TYP
    HOON"
 10:CLEAR :DIM A$(
    1)*25,B$(3)*25
    ,C$(3)*20
 15:A$(0)="040E040
    50D0D0F0D0D09"
    ,A$(1)="090D0D
    0F0D0D05040E04
    "
 20:B$(0)="5078505
    474747C747464"
    ,B$(1)="485C48
    4A5A5A5E5A5A52
    "
 25:B$(2)="444E444
    54D4D4F4D4D49"
    ,B$(3)="404040
    40404040404040
    "
 30:C$(0)="0000000
    00000000000",C
    $(1)="0001071D
    761B050100"
 35:C$(2)="01061B6
    D761B070100",C
    $(3)="01071D76
    5B6D160701"
 39:REM "DEMO"
 40:WAIT 0:GCURSOR
    A:GPRINT "0000
    00207030303060
    20":A=A+2:IF A
    >100GCURSOR B:
    GPRINT 0;0;0;0
    ;0;C$(3):B=B+5
 45:IF A>155BEEP 6
    ,0:WAIT 250:
    CURSOR 6:PRINT
    "GREAT TYPHOON
    ":CLS :GOTO 55
 50:GOTO 40
 54:REM "FRY"
 55:FOR A=0TO 2:
    WAIT 0:BEEP 2,
    A:GCURSOR 0:
    GPRINT "405078
    585858705040";
    B$(A):NEXT A
 60:IF INKEY$ =
    CHR$ 13BEEP 2:
    GCURSOR 9:
    GPRINT B$(3):A
    =3:GOTO 70
 65:GOTO 60
 69:REM "MEIN"
 70:B=19:C=0:
    GCURSOR 135:
    GPRINT "404040
    40404040404040
    40404040447E6F
    6F7E44"
 75:D=99:D=D-5*E:
    IF D<55LET D=5
    5
 80:F=80+RND 40:G=
    30+RND 50:H=
    RND 15:I=RND 3
    0
 85:IF INKEY$ =" "
    LET C=1:B=B-2:
    D=D-1
 90:IF C=1LET B=B-
    1:IF B<19LET B
    =19
 95:IF INKEY$ =
    CHR$ 13LET C=0
    :B=B+2:D=D-1
100:IF C=0LET B=B+
    1
105:GCURSOR B:
    GPRINT 0;0;0;A
    $(C);0;0;0:
    BEEP 1,0,1:
    CURSOR 2:PRINT
    USING "###";D:
    D=D-.25:IF D<0
    THEN 190
110:IF B>130THEN 1
    65
114:REM "TYPHOON"
115:IF E>2LET O1=
    INT (O):
    GCURSOR G:
    GPRINT C$(O1):
    O=O+.2
120:N1=INT (N):
    GCURSOR F:
    GPRINT C$(N1):
    N=N+.2:IF N=3
    AND E>2THEN 13
    5
125:IF N=3THEN 145
130:GOTO 85
135:IF B<GFOR J=G
    TO G-HSTEP -3:
    GCURSOR J:
    GPRINT C$(3);0
    ;0;0:NEXT J:O=
    0:GCURSOR J:
    GPRINT C$(0):
    IF J<B+11LET D
    =D-10
140:IF B>GFOR J=G
    TO G+HSTEP 3:
    GCURSOR J:
    GPRINT 0;0;0;C
    $(3):NEXT J:O=
    0:GCURSOR J+3:
    GPRINT C$(0):
    IF J+10>BLET D
    =D-10
145:IF B<FWAIT 0:
    FOR J=FTO F-I
    STEP -3:
    GCURSOR J:
    GPRINT C$(3);0
    ;0;0:NEXT J:N=
    0:GCURSOR J:
    GPRINT C$(0):
    IF J<BLET D=D-
    10
150:IF B>FFOR J=F
    TO F+ISTEP 3:
    GCURSOR J:
    GPRINT 0;0;0;C
    $(3):NEXT J:N=
    0:GCURSOR J+3:
    GPRINT C$(0):
    IF J+10>BLET D
    =D-10
155:IF J>138BEEP 3
    ,200:CURSOR 13
    :WAIT 150:
    PRINT "destroy
     house":CLS :
    GOTO 190
160:GOTO 80
164:REM "DOWN"
165:WAIT 0:A=A-1:
    GCURSOR 134:
    GPRINT 0;0;B$(
    A);"404040":
    BEEP 3,A:IF A=
    0THEN 175
170:GOTO 165
175:K=L+INT (D):
    WAIT 200:
    CURSOR 7:PRINT
    "+";USING "###
    #";L;" = ";K:L
    =K:BEEP 1:E=E+
    1:PAUSE E:IF E
    =10THEN 185
180:GOTO 55
185:CLS :BEEP 2,5:
    WAIT 250:PRINT
    "Nice Fight !!
     Best Player."
    :BEEP 2:END
189:REM "END"
190:BEEP 7:CURSOR
    8:WAIT 150:
    PRINT "GAME OV
    ER":BEEP 1:
    WAIT 250:PRINT
    "Score ";USING
    "####";L;":";E
    ;"KAI.":END
```


★僕はPB－100を持っていてMSXもたまに使うけどFM－7がほしいし本命はX1です。（東京都東村山市・グレート高橋15才）……【影：気が多いとダメだぞ。編：ダメな見本➡影：ゆみちゃんも洋子ちゃんもいいし本命は…。】

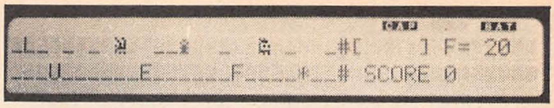
PC-2001用

TAKE!! ALPHABET

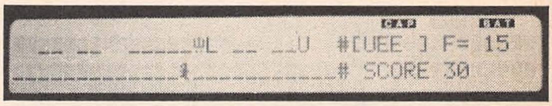
テイク　アルファベット

わりっしゆ





《写真1》ゲーム開始。まん中があなたです



《写真2》てくてく歩いてアルファベットを取っていく

ゲームについて

モンスターをよけながら，ロボットを動かし，ちらばっているアルファベットをひろうゲームです。

ロボットは，[8][2][4][6]で上下左右に進み，[0]または数字以外のキーを押すとストップします。モンスターと重なっても死にませんが，燃量を奪われます。燃量が0になると，ゲーム・オーバーです。燃量ははじめ20あり，〝F＝〟で表示されます。[モンスター]というかたちのモンスターと重なると10，もう一方のモンスターと重なると5ずつ燃量をとられます。

アルファベットを4個ひろうと，面クリアです。もし，一番最初に〝＊〟をひろってその面をクリアすると，燃量＋10，F→U→E→Lの順にひろうと，燃量×2です。でも，これらのチャンスは，いつもあるわけではありません。

注意：上下移動は，床がないところでしかできません。

★

TAKE!! ALPHABET のプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:HI=0:WAIT 20
20 CONSOLE 0,0,0:GOSUB 840
30 SC=0:EN=20:DM(0)=10:DM(1)=5
40 N=RND*3
50 X=13:OX(0)=J(0,N):OX(1)=J(1,N)
60 Y=0:OY(0)=0:OY(1)=1
70 S$(0)="":B$="":T=0
80 FOR I=0 TO 24
90 IF RND<.4 THEN J$=" " ELSE J$="_"
100 S$(0)=S$(0)+J$:PRINT J$;:NEXT
110 S$(1)="_________________________"
120 FOR I=1 TO 3:GOSUB 790:NEXT
130 G=RND*6:FOR I=G TO G+1
140 GOSUB 790:NEXT
150 LOCATE 0
160 PRINT S$(0);"#[    ] F=";EN;
170 PRINT TAB(40);S$(1);"# SCORE";SC;
180 BEEP 5,2:BEEP 5,1
190 Y$=INKEY$:IF Y$="" THEN 210
200 C=VAL(Y$):Z=0
210 ON C/2 GOTO  230,250,270,290
220 GOTO 300
230 IF MID$(S$(0),X+1,1)=" " THEN T=1
240 GOTO 300
250 Z=-1:IF X-1<0 THEN Z=0
260 GOTO 300
270 Z=1:IF X+1>24 THEN Z=0
280 GOTO 300
290 IF MID$(S$(0),X+1,1)=" " THEN T=0
300 LOCATE X+40*Y:PRINT MID$(S$(Y),X+1,1);
310 X=X+Z:Y=T
320 LOCATE X+40*Y:PRINT C$(Z+1);
330 P=RND*2
340 D=0:L=OY(P):IF Y<>OY(P) THEN 360
350 D=SGN(X-OX(P)):GOTO 370
360 IF MID$(S$(0),OX(P)+1,1)=" " THEN L=Y ELSE D=SGN(X-OX(P))
370 LOCATE OX(P)+40*OY(P):PRINT MID$(S$(OY(P)),OX(P)+1,1);
380 OX(P)=OX(P)+D:OY(P)=L
390 FOR I=0 TO 1
400 LOCATE OX(I)+40*OY(I):PRINT C$(D+4+3*I);
410 IF X=OX(I) AND Y=OY(I) THEN GOTO 460
420 NEXT
430 I$=MID$(S$(Y),X+1,1)
440 IF I$<>" " AND I$<>"_" THEN 500
450 GOTO 190
460 EN=EN-DM(I):BEEP 2,1:BEEP 2,1
470 LOCATE 35:PRINT EN;
480 IF EN<1 THEN 700
490 GOTO 430
500 LOCATE X+40*Y:PRINT C$(9);
510 BEEP20,1:BEEP 0,1:BEEP 20,1:BEEP 20,1
520 SC=SC+10:B$=B$+I$
530 LOCATE 27:PRINT B$;
540 LOCATE 72:PRINT SC;
550 FR$=LEFT$(S$(Y),X)
560 RE$=RIGHT$(S$(Y),24-X)
570 S$(Y)=FR$+"_"+RE$
580 IF LEN(B$)=4 THEN 600
590 GOTO 190
```


★大発見!!P6用ソフトのBASIC部分はPV－7でロードができる。（埼玉県蕨市・竹鼻一也）……【編：ただし動きません，だって。影：動かぬなら動かしてみようホトトギス，エイ!!編：エー!!影：リセットしよう。】

```
600 BEEP 25,2:BEEP 25,1:BEEP 25,1
610 SC=SC+50:PRINT CHR$(12);
620 IF B$="FUEL" THEN 650
630 IF LEFT$(B$,1)="*" THEN 660
640 K$="+0":GOTO 670
650 K$="*2":EN=EN*2:GOTO 670
660 K$="+10":EN=EN+10
670 PRINT "PLEASE HIT       BONUS=50    SCORE=";SC;
680 PRINT TAB(40);"[RETURN] KEY    [";B$;"]";"  F";K$;"  F=";EN
690 GOTO 40
700 FOR I=1 TO 5
710 M$=MID$(C$(1)+CHR$(124)+"/-_",I,1)
720 LOCATE X+40*Y:PRINT M$;
730 BEEP 0,4:NEXT
740 LOCATE 0:PAUSE " G A M E  O V E R "
750 IF HI<SC THEN HI=SC
760 PRINT TAB(5);"HI-SCORE";HI;"  SCORE";SC;
770 PRINT TAB(45);"HIT [RETURN] KEY!!"
780 BEEP 20,1:BEEP 20,1:GOTO 30
790 GX=RND*25:GY=RND*2
800 FR$=LEFT$(S$(GY),GX)
810 RE$=RIGHT$(S$(GY),24-GX)
820 S$(GY)=FR$+G$(I)+RE$
830 RETURN
840 FOR I=0 TO 49
850 READ R$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+R$)
860 NEXT:FOR I=0 TO 9
870 C$(I)=CHR$(224+I):NEXT
880 FOR I=0 TO 6
890 G$(I)=MID$("UUELF*E",I+1,1)
900 NEXT
910 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2
920 READ F:J(I,J)=F:NEXT J:NEXT I
930 C$=" "+C$(5)+C$(8)+" "+C$(2)
940 LOCATE 13:PRINT "F    U    E    L";
950 LOCATE 56:PRINT "[      ]";
960 FOR I=6 TO 18 STEP 4
970 A=A+1:FOR J=0 TO 3
980 LOCATE I+J:PRINT C$;:BEEP 0,1
990 NEXT J
1000 LOCATE I+J+3:PRINT C$(9);:BEEP 25,2
1010 LOCATE 57:PRINT LEFT$("FUEL",A);
1020 NEXT I:FOR I=0 TO 4
1030 BEEP 20,1:NEXT:LOCATE 7
1040 PRINT "T A K E !!  A L P H A B E T";
1050 LOCATE 47:PRINT "    HIT [RETURN] KEY!!"
1060 RETURN
1070 DATA 2A,3D,7F,48,00
1080 DATA 54,7A,7A,54,00
1090 DATA 00,48,7F,3D,2A
1100 DATA 5E,11,5C,12,69
1110 DATA 1E,50,1F,50,1E
1120 DATA 69,12,5C,11,5E
1130 DATA 68,22,6B,22,7D
1140 DATA 60,2B,62,2B,60
1150 DATA 7D,22,6B,22,68
1160 DATA 7C,00,7C,44,7C
1170 DATA 6,20,6,6,20,20
```


★青い血のはなし：このタコやき，あ～おいちい／シラ～～。（石川県羽咋郡・Mr.X10才）……【影：赤い血のはなし。編：あたりまえでしょ？影：カにさされで"あっ，カ／イチー!!"。そのあとすぐに"あっ，かいちった!!"。】

BM特選 ランダムコーナー

　本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。
　パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。
　それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。
　また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。
　なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

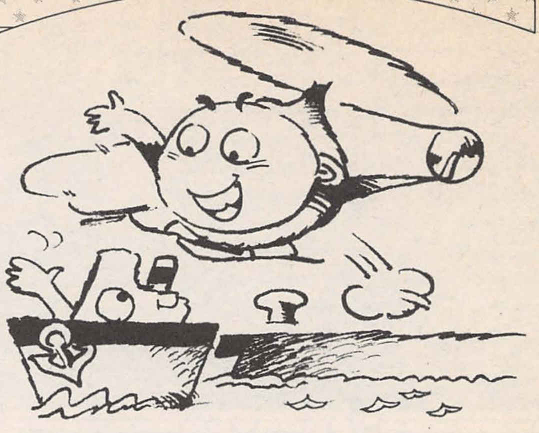
　住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。
　また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。
　プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。
　内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなど**を明記してください。
　お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。
　掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部
★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

MSX用

THE RESCUE（ザ・レスキュー）

MONO



STORY

ときは西暦2005年。それまで平和だった日本も，少しずつ第三次世界大戦にまきこまれつつあった。海上には，黒い球状の敵艦が待機している。そのため，町の人々は危険を感じ，みな隣の町へ逃げていったため，とうとう最後にあなた１人が町にとり残されてしまった。

そんなときに，敵艦の周囲の海で漁をしていた漁船から，「ＳＯＳ」の通信が入ったのである。

もちろん助けてあげたいが，自分も死にたくない。そこであなたは，自分の持っていた飛行機を無線で飛ばし，漁船の救助に向かうのだった。

遊びかた

画面左下にある台形の形のものが，飛行機のコントロール・タワーです。これが爆弾の攻撃にあうと，ダメージが25ずつ増えていき，100になると飛行機はつい落してしまいます。

そこで，飛んできた爆弾は，自分の爆弾をぶつけてやってください。また，敵は体当たり用の飛行機をだしてきます。これは，自機を追ってきますが，自機の爆弾の上昇中は逃げていきますので，これをうまく利用しましょう。ただし，この飛行機は高度が同じくらいになると，すごいスピードでつっこんできます。

自機の移動は，カーソル・キーの⇦⇨で左右に，⇧⇩で上下に動きます。ただし，なにも押さないと，高度が下がります。それと，爆弾発射はスペース・キーです。

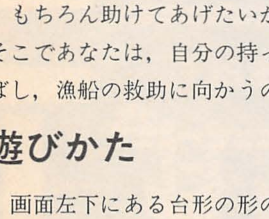
以上をうまく利用して，右下にときどき現われる漁船を救助してください。決まった数助けると，面クリアとなります。自機は３機で，これ以上増えません。

CHECKER FLAG

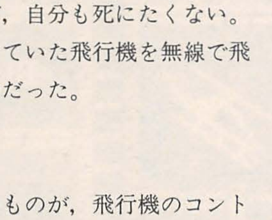
編集長：このランダム・コーナーを，もっと楽しくするために，みなさんの力作をお待ちしています。

編：プログラムの長さでいえば，300行くらいの大作とか，オール・マシン語なんてのでもかまいません。ただし，わかりやすく解説した記事も，いっしょに送ってくださいね。お願いします。

Dr.D：ハイ・レベルの投稿を，待っとるぞ！



《写真１》タイトル画面。とってもオモシローイ!!



《写真２》爆弾を発射し，下の敵機をやっつけろ！



《写真３》漁船が現われました。救助しましょう！

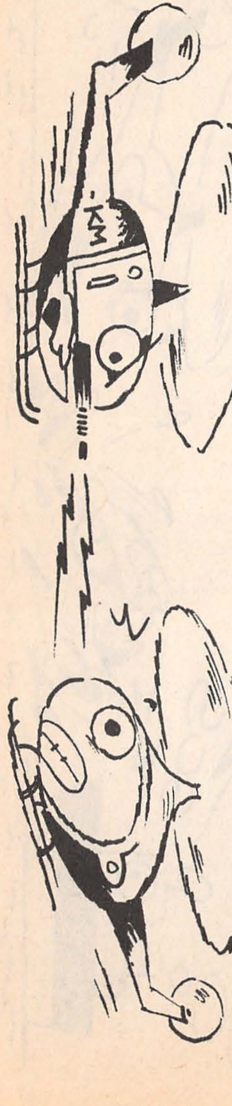


《写真４》ズガ〜ン!! 敵機にぶつかった!!

★僕が小さかったころ，50円の物を買うときに５円と10円をだしたことがあった。(三重県度会郡・ロバート・パクリの友達)……【つぐ美：クスッ，おかしいわね。影：編集長，さっき借りたお金返すよ〜ん！】

THE RESCUEのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:SP=1:TP=0
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 2,2
30 SC=0:X=10:Y=129:TX=145:TY=30:GB=0:LE=3:CL=1:HI=400
40 DIM BE(30),BU(30),GE(30),GU(30):OPEN"GRP:"AS#1
50 GOSUB 590
60 '———— SPRITE ————
70 RESTORE 2600
80 FOR I=0 TO 6:A$=""
90 FOR J=0 TO 31:READ B$
100 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
110 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
120 ONSTRIGGOSUB 830,830,830
130 ON SPRITE GOSUB 1050
140 GOTO 2800
150 GOSUB 2080
160 GOSUB 2530:GOSUB 1560
170 '———— MAIN ————
180 STRIG(XQ)STOP:SPRITE STOP
190 GOSUB 500:GOSUB 390
200 GOSUB 660:GOSUB 760
210 STRIG(XQ) ON:SPRITE ON
220 GOTO 170
230 '———— RESCUE ————
240 BEEP:STRIG(XQ) STOP
250 CL=CL+1:GOSUB 1960
260 PLAY"S2M1000L32T240CDEFGABB"
270 SC=SC+30
280 PUT SPRITE 2,(0,0),0,32
290 PUT SPRITE 6,(0,0),0,32
300 GOSUB 1760:CL=CL+1
310 IF PLAY(0)<>0 THEN 310
320 GOSUB 2530
330 GB=0:RETURN
340 '———— MISS ————
350 PUT SPRITE 2,(165-GB,140),8,5
360 GOSUB 2450
370 GB=0
380 GOTO 1320
390 '———— SHIP ————
400 SPRITESTOP:STRIG(XQ)STOP
410 IF GB=0 THEN 480
420 GB=GB+1
430 PUT SPRITE 2,(165-GB,140),2,2
440 IF 247-GB-GB>=169 THEN 470
450 PUTSPRITE 6,(247-GB-GB,140),1,6
460 IF GB>=67 THEN 340
470 GOTO 490
480 IF RND(1)<8E-03 THEN GB=1
490 RETURN
500 '———— BUMB ————
510 IF BA=0 THEN 540
520 BA=BA+1:PUT SPRITE 4,(BE(BA),BU(BA)),1,4
530 IF BA>=23 THEN BA=0:PUT SPRITE 4,(BE(22),BU(22)),8,5:GOSUB 3230:ELSE 550
540 IF RND(1)<.06 THEN BA=1
550 RETURN
560 '———— CLEAR SPRITE ————
570 FOR J=0 TO 6:PUT SPRITE J,(0,0),0,32:NEXT
580 RETURN
590 '————————
600 RESTORE640:FOR I=1 TO 22
610 READ BE(I),BU(I)
620 NEXT
630 '————————
640 DATA 150,25,143,22,137,21,130,20,120,20,110,21,103,24,97,25,89,27,82,30,75,3
2,69,38,64,43,57,53,52,62,47,67,44,74,40,82,36,95,34,105,32,114,30,121,29,121
650 RETURN
660 '———— IDOU ————
670 K=STICK(XQ)
680 IF ABS(K-3)<=1 THEN SP=1:GX=4
690 IF ABS(K-7)<=1 THEN SP=0:GX=-4
700 Y=Y+(((K=1)+(K=8)+(K=2))*1.5-((K=5)-(K=4)-(K=6))*.5)*4:Y=Y+2:IF Y>=140 THEN
1320
710 X=X+GX
720 PUT SPRITE0,(X,Y),11,SP
730 X=X+((X>=162)-(X<=10))*4
740 Y=Y-(Y<=30)*4
750 RETURN
760 '———— TEKI IDOU ————
770 TP=2+(X<=TX)*2+(X>TX)
780 TX=TX+((X<TX)-(X>TX))*2
790 TY=TY+((Y<TY)-(Y>TY))*2
800 IF ABS(Y-TY)<8 THEN GOSUB 1210
810 PUTSPRITE1,(TX,TY),12,TP
820 RETURN
830 '———— FIRE!! ————
840 STRIG(XQ)STOP
850 BX=X:BY=Y
860 FORI=BY-18TOBY-45STEP-8
870 PUT SPRITE 3,(BX,I),1,3
880 GOSUB 660:BEEP
890 GOSUB 1140
900 GOSUB 500:GOSUB 390
910 STRIG(XQ) ON:SPRITE ON
920 STRIG(XQ)STOP
930 NEXT
940 FOR I=BY-45 TO 150 STEP8
950 BEEP
960 PUT SPRITE 3,(BX,I),1,3
970 GOSUB 660:GOSUB 760
980 GOSUB 500:GOSUB 390
990 STRIG(XQ) ON:SPRITE ON
1000 STRIG(XQ)STOP
1010 NEXT
1020 PUT SPRITE 3,(256,192),0,32
1030 BX=0:BY=0:I=192:GOSUB 2530:RETURN
1040 '———— HANTEI ————
1050 IF ABS(BE(BA)-BX)<=16AND ABS(BU(BA)-I)<=16THEN 1250
1060 IF ABS(TX-BX)<=16 AND ABS(TY-I)<=16 THEN 1480
1070 IF ABS(X-TX)<=16 AND ABS(Y-TY)<=16 THEN 1320
1080 IF ABS(X-BE(BA))<=16 AND ABS(Y-BU(BA))<=16 THEN1320
1090 IF ABS(X-BX)<=16 AND ABS(Y-I)<=16 THEN 1320
1100 IF ABS((165-GB)-X)<=16 AND ABS(Y-149)<=16 THEN 230
1110 IF ABS(BX-(165-GB))<=16 AND ABS(I-140)<=16 THEN 340
1120 IF ABS(BE(BA)-TX)<=16 AND ABS(BU(BA)-TY)<=16THEN1480
1130 SPRITE OFF:RETURN
1140 '———— TEKI IDOU 2 ————
1150 TP=2+(X>=TX)*2+(X<TX)
1160 TX=TX+((X>TX)-(X<TX))*8
1170 TY=TY+((Y>TY)-(Y<TY))*9
1180 TX=TX+((TX>=162)-(TX<=10))*8
1190 TY=TY+((TY>=127)-(TY<=10))*9
1200 GOTO 800
1210 '———— SPEED UP ————
1220 TX=TX+((X<TX)-(X>TX))*5
1230 RETURN
1240 '———— BAKUDAN BOM!!——
1250 SPRITE OFF:STRIG(XQ)OFF
1260 PUT SPRITE 4,(BE(BA),BU(BA)),8,5:BX=0:BY=0:I=192
1270 SC=SC+10:GOSUB 2450
1280 PUT SPRITE 4,(256,192),0,32:PUT SPRITE 3,(0,0),0,32
1290 BA=0:GOSUB 1760
1300 FOR J=0 TO 150:NEXT
1310 GOSUB 2530:RETURN 170
1320 '———— CLASH!! ————
1330 SPRITE OFF:STRIG(XQ)OFF
1340 GOSUB 2450:SOUND 10,90
1350 FOR J=0 TO 1
1360 COLOR 4:PSET(70+J,100),15:PRINT#1,"CLASH!!":NEXT
1370 FOR I=Y TO140
1380 PUT SPRITE 0,(X,I),INT(RND(1)*10)+5,1
1390 NEXT:GOSUB 2450
1400 PUT SPRITE0,(X,140),8,5
1410 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LINE(65,95)-(150,110),15,BF
1420 LE=LE-1:X=10:Y=129:TX=145:TY=30:BX=0:BY=0:I=192
1430 GOSUB 560
1440 BA=0:IF DA>=100 THEN DA=0:GOSUB 3240
1450 IFLE=0THENDA=0:GOTO3060
1460 GOSUB 1840:SP=1:TP=0
1470 RETURN160
1480 '———— TEKI CLASH ————
1490 SPRITE OFF:STRIG(XQ)OFF
1500 PUT SPRITE1,(TX,TY),8,5
1510 PUT SPRITE 3,(256,192),0,32
1520 GOSUB 2450:SC=SC+20
1530 TX=145:TY=30
1540 FOR J=0 TO 200:NEXT:GOSUB 2530:BX=0:BY=0:I=192
1550 GOSUB 1760:GOTO 170
1560 '———— START ————
1570 X=10:Y=129:TX=145:TY=30
1580 COLOR 4:GB=0:BA=0:SP=1:TP=0:GOSUB 560
1590 FOR I=0 TO 1:PSET(70+I,100),0:PRINT#1,"READY!!":NEXT
1600 FOR I=0 TO 10
1610 GX=4:GOSUB 710
1620 GOSUB 2530:SOUND 12,6
```



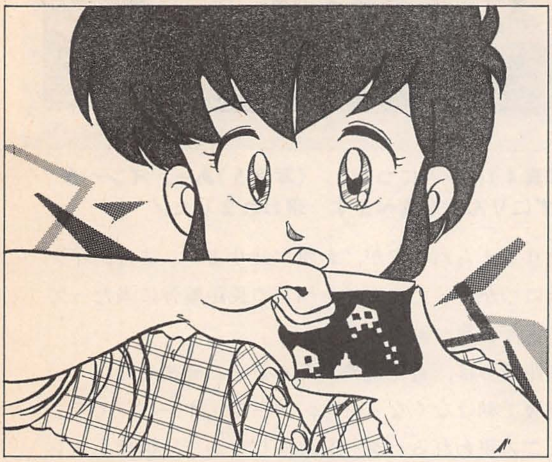
★スーパーソフトがなかったころの，飾りのないベーマガがなつかしい。いまの雑誌はプログラム以外の記事が多すぎると思う。（栃木県佐野市・**白井克典14才**）……**【編集長：**貴重な意見をありがとう。参考にします。**】**

```
1630 TX=TX-4:GOSUB 810
1640 NEXT:GOSUB 2530
1650 FOR I=0 TO 3
1660 FOR J=0 TO 11
1670 Y=Y-1:GX=-2:SP=0:GOSUB 710
1680 TX=TX-2:TY=TY+1:TP=0:GOSUB 810
1690 NEXT
1700 FOR J=0 TO 13
1710 Y=Y-1:GX=2:SP=1:GOSUB 710
1720 TX=TX+2:TY=TY+1:TP=1:GOSUB 810
1730 NEXT:NEXT
1740 LINE(68,98)-(130,112),15,BF
1750 RETURN 170
1760 '──── PRINT SCORE ────
1770 COLOR 11
1780 LINE(195,113)-(230,125),1,BF
1790 FOR J=1 TO 2
1800 PSET(197+J,115),0
1810 PRINT#1,SC
1820 NEXT
1830 RETURN
1840 '──── PRINT LEFT ────
1850 LINE(195,140)-(220,150),1,BF:FOR J=1 TO 2:COLOR 11
1860 PSET(197+J,143),0
1870 PRINT#1,LE
1880 NEXT
1890 RETURN
1900 '──── PRINT HI-SC ────
1910 LINE(191,86)-(230,96),1,BF
1920 COLOR 11:FOR I=0 TO 1
1930 PSET(193+I,87),0
1940 PRINT#1,HI;:NEXT
1950 RETURN
1960 '──── PRINT STAGE ────
1970 IF CL<3+ST*2 THEN RETURN ELSE GOSUB 2060:GOSUB 2030
1980 LINE(195,170)-(220,180),1,BF:ST=ST+1:FOR J=1 TO 2:COLOR 11
1990 PSET(197+J,171),0
2000 PRINT#1,ST:NEXT:CL=0
2010 IF PLAY(0)<>0 THEN 2010
2020 LINE(50,80)-(160,110),15,BF:GOTO 2050
2030 COLOR4:GOSUB 560:FORJ=0TO1:PSET(70+J,80),15:PRINT#1,"CLEAR!!"
2040 PSET(50+J,100),15:PRINT#1,"BONUS";ST*50;"Pts.":NEXT:SC=SC+ST*50:GOSUB 1760:
RETURN
2050 LINE(60,98)-(155,110),15,BF:DA=0:GOSUB 3240:RETURN1560
2060 '──── MUSIC ────
2070 BEEP:PLAY"S2M1000L3205C4DEFGAB06CDEFGAB06C4.":RETURN
2080 '──── GAMEN ────
2090 LINE(5,5)-(247,191),12,BF
2100 LINE(10,10)-(242,185),15,BF
2110 LINE(10,150)-(240,185),4,BF
2120 LINE(10,145)-(60,150),13,BF
2130 FOR I=167 TO 183STEP13
2140 PSET(17,I),0:COLOR 15
2150 PRINT#1," ~ ~  ~~  ~~ ~~  ~ ~  ~ ~  ~";
2160 PSET(17,I-10),0
2170 PRINT#1,"~    ~ ~  ~  ~    ~   ~ ~~ ";
2180 NEXT
2190 LINE(180,5)-(247,190),12,BF
2200 LINE(185,10)-(242,185),1,BF
2210 CIRCLE(155,40),17,1
2220 PAINT (155,40),1,1
2230 PSET(164,40),1:COLOR 15
2240 DRAW"R3D1L4D1R3D1L3D1R3D1L4D1R3D1L4D1R2D1L4D1R2D1L4D1R2"
2250 FOR I=118 TO 144
2260 LINE(45-I*.15,I)-(35+I*.15,I),INT(RND(1)*12)+2
2270 NEXT
2280 FOR I=0 TO 2:COLOR 11
2290 PSET(200+I,24),0
2300 PRINT#1,"THE";
2310 PSET(192+I,39),0
2320 PRINT#1,"RESCUE"
2330 PSET(192+I,65),0
2340 PRINT#1,"HI"
2350 PSET(200+I,75),0
2360 PRINT#1,"SCORE"
2370 PSET(192+I,102),0
2380 PRINT#1,"SCORE"
2390 PSET(192+I,130),0
2400 PRINT#1,"LEFT"
2410 PSET(192+I,158),0
2420 PRINT#1,"STAGE";
2430 NEXT:GOSUB 1900:GOSUB 1760:GOSUB 1840:GOSUB 1980
2440 RETURN
2450 '──── SOUND 1────
2460 RESTORE 2520
2470 FOR J=0 TO 13:READ A
2480 SOUND J,A:NEXT
2490 FOR J=0 TO 30:NEXT
2500 SOUND 12,56:SOUND 13,0
2510 RETURN
2520 DATA 0,5,0,13,255,15,6,30,0,16,16,16,0,5,0
2530 '──── SOUND 2────
2540 RESTORE 2580
2550 FOR J=0 TO 13:READ A
2560 SOUND J,A:NEXT
2570 RETURN
2580 DATA 20,0,30,0,0,9,1,48,16,5,16,120,0,12
2590 '──── sprite dara ──
2600 DATA 00,07,05,0F,09,3F,79,FF,FF,78,3F,18,58,7F,3F,00
2610 DATA 00,C7,2F,EF,2F,FF,3F,E1,FF,3F,FC,30,30,FC,FC,00
2620 '────────────
2630 DATA 00,E3,F4,F7,F4,FF,FC,87,FF,FC,3F,0C,0C,3F,3F,00
2640 DATA 00,E0,A0,F0,90,FC,9E,FF,FF,1E,FC,18,1A,FE,FC,00
2650 '────────────
2660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,BF,F3,7F,3F
2670 DATA A6,49,A6,00,46,0A,00,1C,1C,3E,2A,FF,FF,3F,FF,FC
2680 '────────────
2690 DATA 00,1E,1E,0F,07,0F,1F,1F,1F,1F,1F,0F,0F,07,01,00
2700 DATA 00,78,78,F0,E0,F0,F8,C8,F8,98,98,F0,F0,E0,80,00
2710 '────────────
2720 DATA 00,00,00,00,00,01,03,07,0F,1F,3F,3E,3D,1B,0C,00
2730 DATA 60,F0,F0,F0,76,FF,FF,FF,D6,B0,E0,C0,80,00,00,00
2740 '────────────
2750 DATA 8D,4D,20,17,6E,60,1E,15,DF,DB,0F,0D,1E,23,44,87
2760 DATA B1,B2,04,B8,F0,B0,D0,A8,F8,6E,FE,70,E8,84,1A,19
2770 '────────────
2780 DATA 00,00,3f,7f,71,ec,EC,F1,7E,3F,0F,07,30,19,00,00
2790 DATA 00,00,00,00,80,EE,FF,FF,FE,EE,DE,B8,EE,CC,44,00
2800 '──── たいとる ────
2810 PSET(95,20),0:COLOR11
2820 DRAW"R20D10L5D15L10U15L5U10BR25R5D5R10U5R5D25L5U5L10D5L5U25BR25R20D5L10D5R1
0D5L10D5R10D5L20U25BR3"
2830 DRAW"BD30BL89R20D15L5D5R5D5L10U10L5D10L5U25BR7BD7R7D4L7U4BU7BL7BR25R20D5L10
D5R10D5L10D5R10D5L20U25BR25"
2840 DRAW"R20D5L15D5R15D15L20U5R10U5L10U15BR25R20D10L5U5L10D5R5D10R5U5R5D10L20U2
5BR25"
2850 DRAW"R5D10R5D10R5U20R5D25L20U25BR25R20D5L10D5R10D5L10D5R10D5L20U25"
2860 J=0:RESTORE3040
2870 FOR I=95 TO 155 STEP20
2880 IF J=1 OR J=2 ORJ=3 OR J=5THENJ=J+1
2890 READ A$,A,B:PUT SPRITE J,(50,I),A,J
2900 FOR K=0 TO 1
2910 PSET(70+K,I+4),0
2920 PRINT#1,"...";A$;B;"Pts.";
2930 NEXT:J=J+1:NEXT
2940 FOR I=0 TO 2:COLOR 6
2950 PSET (53+I,180),0
2960 PRINT#1,"HIT SPACE OR BOTTUN!!"
2970 NEXT
2980 FORXO=0TO 2:IF STRIG(XO)=0THENNEXT:GOTO 2980ELSE2990
2990 PLAY"S2M1000T12004L20C8CCDEFGC8CCDEFGB4AGFG05C404C2"
3000 IF PLAY(0)<>0THEN 3000
3010 GOSUB 560
3020 GOTO 150
3030
3040 DATA TEKI    ,12,20,RESCUE!!,14,30,BAKUDAN ,15,10,KAIBUTSU,2,0
3050 GOTO 3050
3060 '──── GAME OVER!────
3070 COLOR 4
3080 IF HI<SC THEN 3150
3090 FOR I=0 TO 4000:NEXT
3100 BEEP:PLAY"S0M1000002T200C3C4L8CC3D#3DD4CC401B02C2"
3110 FORI=0TO1:PSET(60+I,80),15:PRINT#1,"GAME OVER!!":NEXT
3120 IF PLAY(0)<>0 THEN 3120
3130 FOR I=0 TO10000:NEXT
3140 SCREEN 2:LE=3:SC=0:ST=0:CL=0:GOTO 2800
3150 '──── HI-SCORE ────
3160 HI=SC:FORI=0TO1000:NEXT
3170 BEEP:PLAY"O6T60S0M10000L8BBBBL1605DCC04BA4","O4T60S0M10000L8GGGGL16BAAGE4",
"O4T60S0M10000L8DDDDL16F#EEDC4"
3180 PLAY"L8AAB05C05D4GR8","L8F#F#GAA405DR8","L8DDEF#F#4BR8"
3190 FOR I=0 TO 1
3200 PSET(40+I,60),15:PRINT#1,"YOU ARE HI-SCORE";:NEXT
3210 GOTO 3110
3220 '──── DAMAGE ────
3230 GOSUB 2450:FOR J=0 TO 100:NEXT:DA=DA+25
3240 LINE(20,15)-(120,30),15,BF:COLOR 4:FOR J=0 TO 1:PSET(21+J,16),15:PRINT#1,"D
AMAGE";DA:NEXT:IF DA>=100 THEN 1320
3250 FOR J=0 TO 300:NEXT:PUT SPRITE 4,(0,0),0,32
3260 GOSUB 2530:RETURN
```



★この前，発売日に本屋へ行ってベーマガを買った。家で見たら先月号だった。よく日，また本屋に行くと，今月号があった。バカヤロ〜!!(新潟県糸魚川市・ベーまんが)……【影：本屋さんは悪くないどー！1冊もうけ!!】

MSX用



松田 浩のキャラクタ・ダンシングPart3

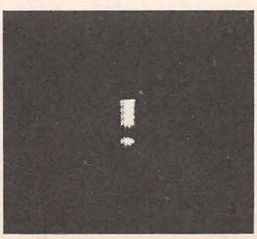
キャラクタの高速移動と画面の一部表示

みなさんは，ベーマガ1月号，つまりこのキャラクタ・ダンシングの第1回目が載った号を覚えているだろうか？　僕はあの号を見て『しまった！』と思ったのであった。というのも，あの「キャラクタ・アニメーション技法パート1」で用いられた方法は，僕が3回目か4回目あたりに書こうと思っていた内容と，同じだったからである。

うむむむ…，当時僕は，この企画を色々と楽しみながら考案してた最中で，いきなりその矢先に，カウンタ・パンチをくらったのであった。しかし，負けてはおられん！「やるぞ僕だって，やるんだ！」と，いささか熱血調にがんばるのであった。

高速移動の基本

まず**リスト1**を入力し，RUNしてください。画面中央で下から上に向かって〝！〟が走ったことと思います(**写真1**)。どうですか，速いでしょう!?『けっ，それほどでもねーや』という人は40行をNEXT　Iだけにしてみてください。速いでしょう？…うんっ速い！



《写真1》！が高速で移動する

10行を見てください。つぎに，このA＄とMSXのマニュアルのキャラクタ・コード表と見くらべてください。このA＄ひとつで，〝！〟を書き，一つ下にスペースを書き，カーソルを〝！〟の上に移動させるまでを受けもっています。



あとは，20行でその開始地点を指定し，30，40行で必要な回数だけ連続してA＄を表示するだけで，高速に〝！〟が移動するというわけです。

この方法は，ビーム砲の弾などにとても便利ですが，このままでは途中に壁があっても通過してしまいます。各自で研究して見てください。その方法は，いくつかあるはずです。

画面の一部を表示するには

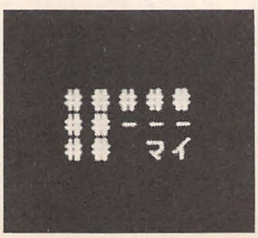
つぎは，**リスト2**を入力してください。RUNするとプログラムの11〜19行の内容の左上の一部（5×3キャラ）が表示されます(**写真2，3**)。

では，カーソル・キーを押してください。上下左右のキーで，11〜19行の内容の表示部分が変わってくるはずです。そう，いわゆるピープホール(のぞき穴)式の画面なわけです。

11〜19行までは，画面の設定をしています。20行で，そのデータの左右に，もう少し壁をつけたしてあります。

さて，30行のZ＄が，今回のミソなのです。やはり，キャラクタ・コード表と見くらべてください。このZ＄は，カーソルを一つ下げて，左に五つもどす役割をしています。

35行はキーを読んで，XY軸を変えます。40行でさっきのZ＄とMID＄関数を使って，画面の一部を抜きだします。50行で，そのぬき出した画面を表示しています。



《写真2》画面の一部表示です



《写真3》カーソル・キーで画面が移動

MSX

★**歴史上の人物シリーズ第一弾**：秀吉が死んだとき，家来は「殿。ひでえよ死ぬなんて!!」(青森市・柳の田んぼ12才)……【**影**：すると秀吉が草葉のかげから「家来よ，悲しんじゃいけらいよ。」**編**：まずまずのスベリ出し。】



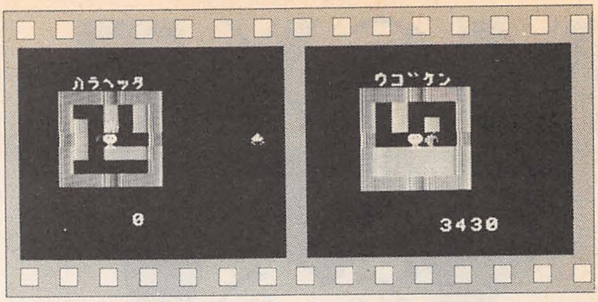
この方式を有効的に使うには，画面（5×3）の中央部に，スプライトで人の絵でも描いて，背景をフォントでグレード・アップするとけっこうりっぱなピープホール・ゲームができるはずです。

このように，コード00～IFまでのコントロール・コードを使うと，まだまだおもしろいことができます。機種によっては，ベーシックの横スクロールなど，ぜひいろいろと試して見てください。

最後に，今回の二つのテクを使ったゲームを載せておきます。

「EAT-IT」ゲーム

操作は，カーソルの上下左右キーのみです。あなたは，中央のハラペコ君を操作し，迷路のどこかにあるりんごを食べて，飢えをしのいでください。迷路の壁



《写真4》インベにつかまらずにりんごを食べます　《写真5》あっ，インベが現われました！

は乗りこえられますが，お腹が減ります。また，インベ君につかまったり，インベ君の長距離弾に当たっても，大変お腹が減るのです。

長距離弾は，青い壁や，りんごをこせません。

空腹で動けなくなったら，ゲーム・オーバーです。りんごの現われるパターンは同じなので，何度かプレイして覚えてください。

《リスト1》キャラクタの高速移動のプログラム・リスト

```
10 A$="!"+CHR$(31)+CHR$(29)+" "+CHR$(30)+CHR$(30)+CHR$(29)
20 CLS:LOCATE10,20
30 FORI=1TO20:PRINTA$;
40 FORJ=1TO5:NEXTJ:NEXTI
50 GOTO10
```

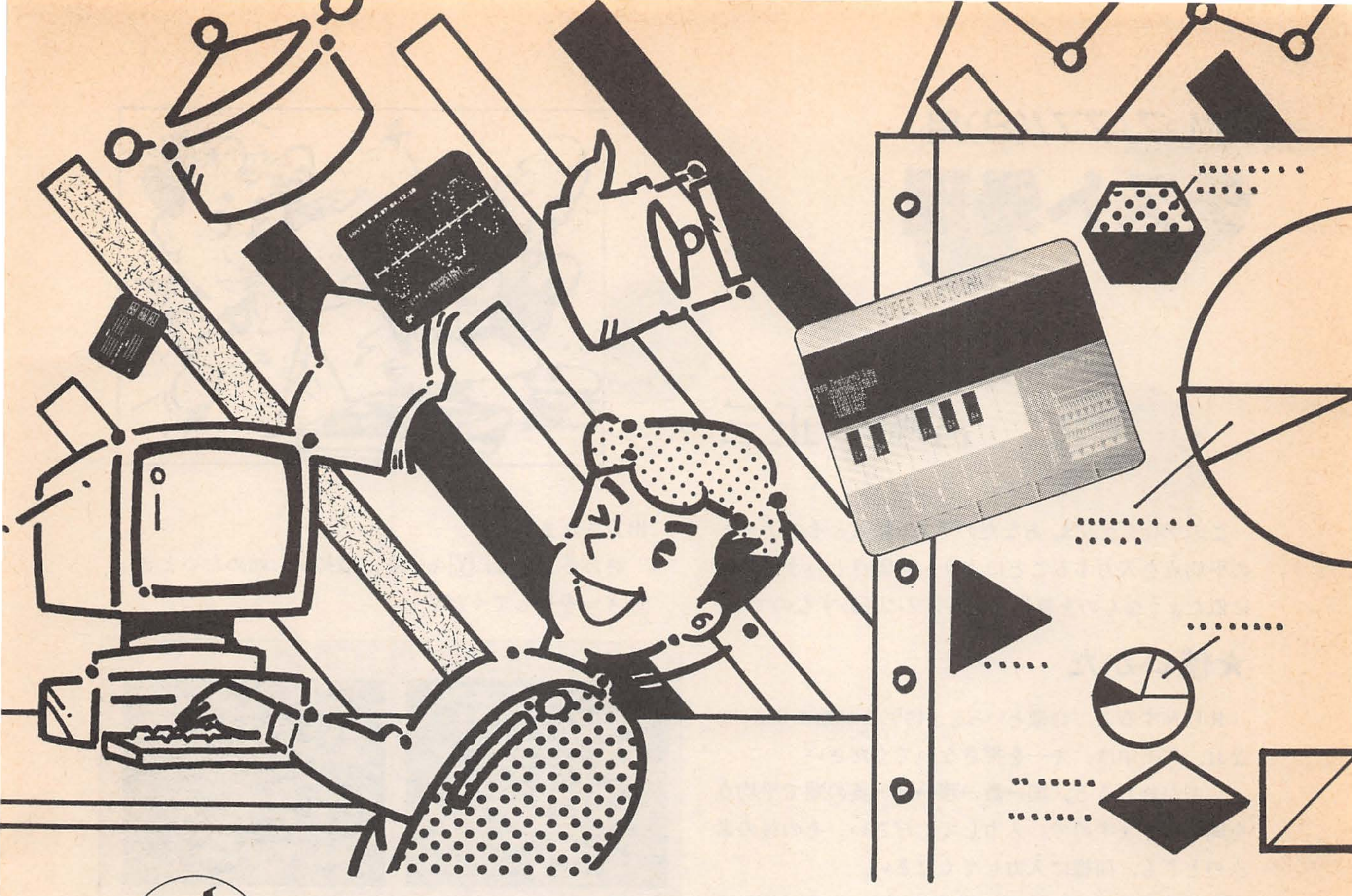
《リスト2》画面の一部表示のプログラム・リスト

```
10 CLEAR300:DIMA$(9):CLS
11 A$(1)="##################"
12 A$(2)="------------------"
13 A$(3)=" ﾏｲｺﾝ   1985   --"
14 A$(4)="                --"
15 A$(5)="   BASIC  ------"
16 A$(6)="--             --"
17 A$(7)="------  ﾏｶﾞｼﾞﾝ -"
18 A$(8)="------------------"
19 A$(9)="##################"
20 FORI=1TO9:A$(I)="##"+A$(I)+"##":NEXTI
25 X=3:Y=2
30 Z$=CHR$(31):FORI=1TO5:Z$=Z$+CHR$(29):NEXTI
35 A=STICK(0):X=X+(X<18)*(A=3)-(X>3)*(A=7):Y=Y+(Y<8)*(A=5)-(Y>2)*(A=1)
40 A$=MID$(A$(Y-1),X-2,5)+Z$+MID$(A$(Y),X-2,5)+Z$+MID$(A$(Y+1),X-2,5)
50 LOCATE10,10:PRINTA$:GOTO35
```

《リスト3》EAT-ITのプログラム・リスト

```
5 CLEAR600:SCREEN1:COLOR15,1
10 DIMX$(12),A$(6),T$(2)
15 ONSPRITEGOSUB1500:SPRITEON
20 A$(1)="ﾏﾝﾌﾟｸ":A$(2)="      ":A$(3)="ﾊﾗﾍｯﾀ":A$(4)="ﾒﾏｲｽﾙ":A$(5)="ﾓｳﾀﾞﾒ":A$(6)="
ｳｺﾞｹﾝ"
30 T$(2)="b "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
35 T$(0)=" b"+CHR$(29)
40 FORJ=1TO5:READA,B$:VPOKEBASE(6)+INT(A/8),VAL("&h"+B$)
45 FORI=0TO7:READB$:VPOKEA*8+I,VAL("&h"+B$):NEXT:NEXT
50 DATA33,61,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
52 DATA35,61,08,10,7C,FE,FA,FA,74,38
55 DATA40,51,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
60 DATA96,31,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
64 DATA98,31,00,00,18,24,24,18,00,00
70 FORJ=1TO3:S$="":FORI=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTI:SPRITE$(J)=S$
:NEXTJ
72 DATA7C,D6,D6,FE,7C,00,00,6C,00,28,28,00,00,38,38,00
74 DATA10,38,54,FE,7C,82,44,00
80 X$(1)=STRING$(16,"("):X$(2)=X$(1):X$(11)=X$(1):X$(12)=X$(1)
82 X$(3)="        (       "
84 X$(4)=" ((( (( ( (( (( "
86 X$(5)=" ((( ((   (( (( "
88 X$(6)="       ( (      "
90 X$(7)="((( ( ( ((( (((("
92 X$(8)="    (    ( (    "
94 X$(9)=" (((( (((   ( ( "
96 X$(10)="        (       "
98 FORI=1TO12:X$(I)="(("+X$(I)+"((":NEXTI
100 S=0:L=1:X=1:Y=1:M=16:N=8:X$="f83f6c183":Y$="161857481":T=1:E=0:C=40:Z$=CHR$(
31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
110 CLS:FORI=1TO7:LOCATE9,8+I:PRINT"```!```":NEXT:LOCATE9,12:PRINT"!!!!!!!"
120 GOSUB500
130 PUTSPRITE1,(112,96),15,1:PUTSPRITE0,(112,96),6,2
200 A=STICK(0):X=X+(A=3)*(X<16)-(A=7)*(X>1):Y=Y+(A=5)*(Y<8)-(A=1)*(Y>1)
210 W$=MID$(X$(Y),X,5)+Z$+MID$(X$(Y+1),X,5)+Z$+MID$(X$(Y+2),X,5)+Z$+MID$(X$(Y+3)
,X,5)+Z$+MID$(X$(Y+4),X,5)
220 LOCATE10,10:PRINTW$
225 C=C-1:ONCGOSUB1600,1700,1700,1700,1550
230 Q$=MID$(X$(Y+2),X+2,1):IFQ$="("THENE=E+.3
235 E=E+L/20:IFQ$="#"THENE=E-2:E=-E*(E>0) :MID$(X$(Y+2),X+2,1)=" ":GOSUB500:S=S+
10-INT(E+1):PLAY"a":L=L+.04
240 IFE>5.8GOTO1000
245 LOCATE10,8:PRINTA$(INT(E)+1) :LOCATE13,18:PRINTS*10
250 M=M+SGN(X-M)*.25:N=N+SGN(Y-N)*.2
260 P=0:IFINT(ABS(M-X))<3ANDINT(ABS(Y-N))<3THENP=3
265 PUTSPRITE3,(96+INT((M-X+2)*8),80+INT((N-Y+2)*8)),9,P
270 GOTO200
500 F=VAL(MID$(Y$,T,1))+2:MID$(X$(F),VAL("&h"+MID$(X$,T,1))+2,1)="#":T=T+1:IFT>9
THENT=1
510 RETURN
1000 LOCATE0,0:PRINT"GAME OVER":END
1500 SPRITEOFF:E=E+1:PLAY"c"
1510 M=17:PUTSPRITE3,(0,0),0,0:SPRITEON:RETURN
1550 CX=INT(RND(1)*2)*2-1:RETURN
1600 FORI=2TO1STEP-1:Q$=MID$(X$(Y+2),X+2+CX*I,1):IFQ$<>" "GOTO1610
1605 NEXTI:I=0
1610 LOCATE12+CX*10+(CX=-1),12:FORJ=1TO11-I:PRINTT$(CX+1);:FORK=1TO3:NEXT:NEXT:I
FI=0THENGOSUB1500
1620 PUTSPRITE4,(0,0),0,0:LOCATE12+CX*3,12:PRINT"!":C=40-INT(L*2):RETURN
1700 PUTSPRITE4,(112+CX*80,96),9,3:RETURN
```


★退族届…このたびＭＺ－1500を購入したのでナイコン族を退族いたします。ナイコン族代表影殿？（東京都豊島区・3614IBO）……【影：よし，認めよう。「◎」つぐ美：なあに？　影：私の母印さ。つぐ美：……やだ!!】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/77/(8)用

テスト処理

宮崎　正三



このプログラムは，あなたのテスト結果とそのテストの平均点を入力することにより，評価点という偏差値に似たようなものを算出し，グラフに表わすものです。

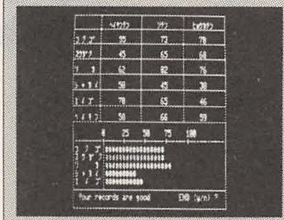
★使いかた

RUNすると，音楽といっしょにデモが始まります。なお，デモ中は，キーを押さないでください。

デモが終わると，国→数→理→社→英の順で平均点を聞いてきますので，入力してください。その後の素点のときも，同様に入力してください。

素点の入力が終わると，評価点が順々に表示されます。そして10数秒待つと，それらが表とグラフになって出力され，一番下に，5段階に分けたメッセージが出力されます。

終わるときは，Yキーを，最初から始めたいときはNキーを押してください。



《写真1》各教科の平均点と素点を入力します



《写真2》ひと目でわかる表とグラフの表示です

テスト処理のプログラム・リスト

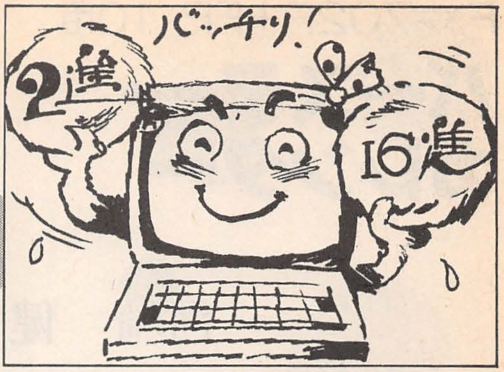
```
0 CLS:COLOR7,0:WIDTH80,25:PLAY"V15T180S8M5000":FOR I=1 TO 2:PLAY "L804GEGL3AL8GE
L804GEGL2AR8L805CCL404BAL8A-AL3BR4L805CC04BL2AR8L805DDCL204BR8L805C04BB-B05CL4DL
8EL305DR4": NEXT I
1 SYMBOL (120,60),"ﾃｽﾄ ｼｮﾘ",7,7,6:SYMBOL (122,62),"ﾃｽﾄ ｼｮﾘ",7,7,1
3 ME$=" ｺﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾊ ﾍｲｷﾝﾃﾝﾄ ｱﾅﾀﾉ ﾄｸﾃﾝｦ Input ｽﾙｺﾄﾆﾖｯﾃ ｱﾅﾀﾉ ﾃｽﾄ ｹｯｶ ｦ ﾋｮｳ ﾔ ｸﾞﾗﾌ
 ﾆｼﾃ ｼｭﾂﾘｮｸｽﾙﾓﾉﾃﾞｽ . ﾏｽﾞ ｲｸﾂｶﾉ ｼﾂﾓﾝﾆ ｺﾀｴﾃｸﾀﾞｻｲ ."
4 LOCATE0,18:PRINT ME$:FOR I=0 TO 15000:NEXT
5 PLAY"L304GL8AGEDC"
15 WIDTH 80,25
20 INPUT"ｺｸｺﾞ   ﾍｲｷﾝ ";A(1)
40 INPUT"ｽｳｶﾞｸ  ﾍｲｷﾝ";A(2)
60 INPUT"ﾘｶ  ﾍｲｷﾝ";A(3)
80 INPUT"ｼｬｶｲ ﾍｲｷﾝ";A(4)
90 INPUT"ｴｲｺﾞ ﾍｲｷﾝ";A(5)
95 COLOR 4:PLAY"L404AR4L404GR4L405D04B05DR4"
100 LOCATE 16,0:INPUT " ｿﾃﾝ";B(1)
110 LOCATE 16,1:INPUT " ｿﾃﾝ";B(2)
120 LOCATE 16,2:INPUT " ｿﾃﾝ";B(3)
140 LOCATE 16,3:INPUT " ｿﾃﾝ";B(4)
150 LOCATE 16,4:INPUT " ｿﾃﾝ";B(5)
152 FOR S=1 TO 5 : IF A(S)<B(S) GOTO 160
155 HYO=INT((B(S)-A(S))/A(S)*50+50):GOTO 165
160 HYO=INT((B(S)-A(S))/(100-A(S))*50+50)
165 COLOR6,0:PLAY"V15T180S8M5000L304CL404DL804EGEDCL3DL404EL804FBAGEL804G804ABL4
04B": LOCATE 28,S-1:LET HYO(S)=HYO:PRINT  "ﾋｮｳｶﾃﾝ ";HYO:NEXT S:FOR X=0 TO 5000 :
NEXT X
170 PLAY "V15T250S8M5000":FOR P=1 TO 3:PLAY"L405C04GABL405C04GABL804AGAGAGAGL804
GEGA05C04GRAR8":NEXT P:LOCATE 15,20:COLOR 5,0:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏｶﾗ ｼﾞｮｳｷﾉ Dataｦ ﾋｮｳﾄｸﾞ
ﾗﾌﾆｼﾃ ﾋｮｳｼﾞｼﾏｽﾉﾃﾞ ｽｺｼ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ ...":FOR X=0 TO 7000:NEXT X
175 COLOR 7,0:CLS:FOR I=1 TO 3:PLAY"05C8C8F4A5A4C606C1":NEXT I
180 LINE (100,0)-(450,200),PSET,3,B
185 FOR E=0 TO 112 STEP 16:LINE(100,E)-(450,E),PSET,3 :NEXT E
187 LINE (100,96)-(450,112),PSET,4,B
190 LOCATE 13,15:PRINT "         0     25     50     75     100"
195 LOCATE 13,16:PRINT "--------+------+------+------+------+----------"
200 LINE(100,180)-(450,180),PSET,3
250 LINE(165,0)-(165,112),PSET,3
300 FOR O=260 TO 355 STEP 95: LINE (O,0)-(O,112),PSET,3:NEXT O
350 LINE (172,134)-(172,180),PSET,3
400 LOCATE 23,1 :PRINT "ﾍｲｷﾝﾃﾝ"
450 LOCATE 37,1 :PRINT"ｿﾃﾝ"
500 LOCATE 47,1 :PRINT"ﾋｮｳｶﾃﾝ"
550 LOCATE 13,3:PRINT "ｺ ｸ ｺﾞ":LOCATE 13,5 :PRINT "ｽｳｶﾞｸ"
600 LOCATE 13,7:PRINT "ﾘ    ｶ":LOCATE 13,9:PRINT "ｼ ｬ ｶ ｲ":LOCATE 13,11:PRINT "ｴ
 ｲ ｺﾞ":LOCATE 13,13:PRINT "ﾍ ｲ ｷ ﾝ"
650 LOCATE 13,17:PRINT "ｺ  ｸ  ｺﾞ":LOCATE 13,18:PRINT "ｽ ｳ ｶﾞ ｸ":LOCATE 13,19 :PR
INT "ﾘ      ｶ":LOCATE 13,20 :PRINT "ｼ ｬ ｶ ｲ":LOCATE 13,21 :PRINT "ｴ  ｲ  ｺﾞ"
700 LOCATE 25,3:PRINT A(1):LOCATE 37,3:PRINT B(1)
750 LOCATE 25,5:PRINT A(2):LOCATE 37,5:PRINT B(2)
800 LOCATE 25,7:PRINT A(3):LOCATE 37,7:PRINT B(3)
850 LOCATE 25,9:PRINT A(4):LOCATE 37,9:PRINT B(4)
900 LOCATE 25,11:PRINT A(5):LOCATE 37,11:PRINT B(5)
950 LOCATE 25,13:PRINT INT((A(1)+A(2)+A(3)+A(4)+A(5))/5)
1000 LOCATE 37,13:PRINT INT ((B(1)+B(2)+B(3)+B(4)+B(5))/5)
1050 LOCATE 48,3 :PRINT HYO (1):LOCATE 48,5:PRINT HYO (2)
1100 LOCATE 48,7:PRINT HYO (3):LOCATE 48,9:PRINT HYO(4)
1150 LOCATE 48,11:PRINT HYO (5)
1175 H=INT((HYO(1)+HYO(2)+HYO(3)+HYO(4)+HYO(5))/5)
1200 LOCATE 48,13:PRINT H
1250 COLOR 1:LOCATE 22,17:FOR I=1 TO (HYO(1))/4:PRINT "●";:NEXT
1300 COLOR 2:LOCATE 22,18:FOR I=1 TO (HYO(2))/4:PRINT "●";:NEXT
1350 COLOR 4:LOCATE 22,19:FOR I=1 TO (HYO(3))/4:PRINT "●";:NEXT
1400 COLOR 5:LOCATE 22,20:FOR I=1 TO (HYO(4))/4:PRINT "●";:NEXT
1450 COLOR 6:LOCATE 22,21:FOR I=1 TO (HYO(5))/4:PRINT "●";:NEXT
1500 COLOR 7
1550 Z$="Your records are ":M$(1)="very good":M$(2)="good":M$(3)="average":M$(4)
="poor":M$(5)="worst"
1600 IF H>=65 THEN LOCATE 14,23: PRINT Z$+M$(1)
1650 IF H<65AND H>=55 THEN LOCATE 14,23:PRINT Z$+M$(2)
1700 IF H<55 AND H>=50THEN LOCATE 14,23:PRINT Z$+M$(3)
1750 IF H<50 AND H>=40 THEN LOCATE 14,23:PRINT Z$+M$(4)
1800 IF H<40 THEN LOCATE 14,23:PRINT Z$+M$(5)
1850 LOCATE 42,23:PRINT " END (y/n) ?"
1900 F$=INKEY$:IF F$="Y" OR F$="y" THEN CLS:END
1950 IF F$="N" OR F$="n" GOTO 0
2000 GOTO 1850
```


★総理大臣シリーズ第1弾／：中曽根さんひと言「I am ソーリー／」。（北海道函館市・川村雅穂14才）……【**影**：古いギャグだ。お手本は，「中曽根さんはスキーはやらないそうですね？」「ソーリです」「おだいじんに」。】

MSX用

2進➡16進変換プログラム

愛香命



●内　容

MSXでスプライトのDATAを作るとき，2進数のほうが楽なのですが，16進数のほうがDATAが少なくてすむので，簡単な変換プログラムを作ってみました。

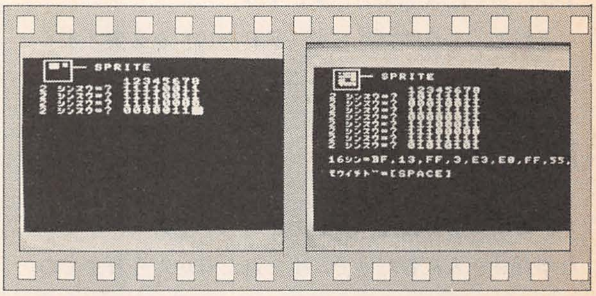
●使いかた

ドットのあるところを1，ないところを0にし(例：■□□■□■□■⇒10010101)，8バイト分入力すると，下に16進のDATAになってでてきます。

すると右上に，実際のスプライトが表示されます。つぎのDATAを作るときは，スペース・キーです。

●改造のアドバイス

DATAを直接プログラムにおとせば，もっと楽になると思います。



《写真1》2進数でDATAを入力します　《写真2》左上にパターンと，下に16進数で表示

2進➡16進変換プログラムのリスト

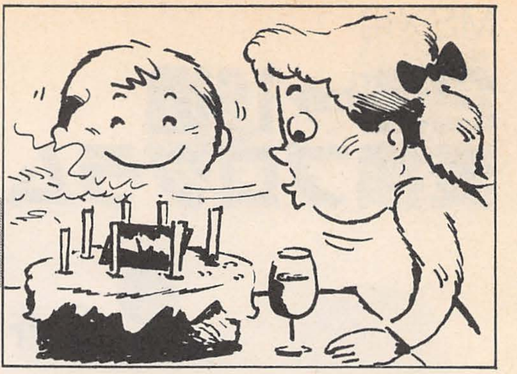
```
100 '
110 ' ┌─────────────────────────┐
      │ 2シン－＞16シン CONVERTER │
120 ' └─────────────────────────┘
130 SCREEN 1,3:KEY OFF
140 PRINT" ┌──┐
150 PRINT" │  ├─ SPRITE
160 PRINT" │  │
170 PRINT" └──┘      12345678"
180 FOR I=1 TO 8
190   INPUT"2 シンスウ=";N$(I)
200   N$(I)="&B"+N$(I)
210   N(I)=VAL(N$(I))
220   S$=S$+CHR$(VAL(N$(I)))
230   SPRITE$(0)=S$
240   PUT SPRITE 0,(24,6),,0
250 NEXT:PRINT:PRINT"16シン=";
260 FOR I=1 TO 8
270   PRINT HEX$(N(I))+",";
280 NEXT:PRINT:PRINT
290 PRINT"モウイチド"=[SPACE]"
300 IF INKEY$=" "THEN RUN ELSE 300
```

★PC－6000シリーズにSRがでた。くやし～い！(岐阜県郡上郡・Mr. PC6000MKⅡ)……【編：わかるな，その気持ち。影：くやしいってことはほしいってことだろ？いいものはだれだってほしいもんね，ホント！】

FX-702P+FP-10用

バースデー・カレンダー

河崎　健司



はじめに

みなさん，こんにちは。ちょっと長いプログラムですが，がんばって入力しましょう。

それと，これはプリンタ（FP－10）を必要とするので，プリンタのない人はごめんなさい!!

内　容

このプログラムは，今日の年月日とその人の生まれた年月日を入れるだけで，生まれた日から今日までの日数や，おまけに生まれた月のカレンダーまでだしてくれます。家族の人や友達の誕生日などにあげると，大変よろこばれるよ!!

キー操作はかんたんで，まず〝YOUR　NAME?〞と聞いてくるので，その人の名前を入れます。つぎに〝TODAY'S　DATE　YEAR?〞と聞いてくるので，今年の年を入れます(西暦で入れてちょ！)。つぎは〝MONTH?〞と聞いてくるので，今月の月を入れます。つぎに〝DAY?〞と聞いてくるので，今日の日づけを入れます。つぎは，その人の生まれた年月日を入れます。

```
 1985/ 1/ 10
**HAPPY BIRTH DAY**
DEAR HEN !

++YOUR BIRTH DAY++
 1960/ 1/ 1:FR

TODAY IS YOUR* 9142*
TH DAY
--------------------
 1960. 1
SU MO TU WE TH FR SA

                 1  2
 3  4  5  6  7  8  9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31
```

《写真1》出力例

最後に

このプログラムをちょっと変えて,カレンダーだけ取りだしてみるのも楽しいですよ。

注意：入力前にDEFM　5をしましょう。

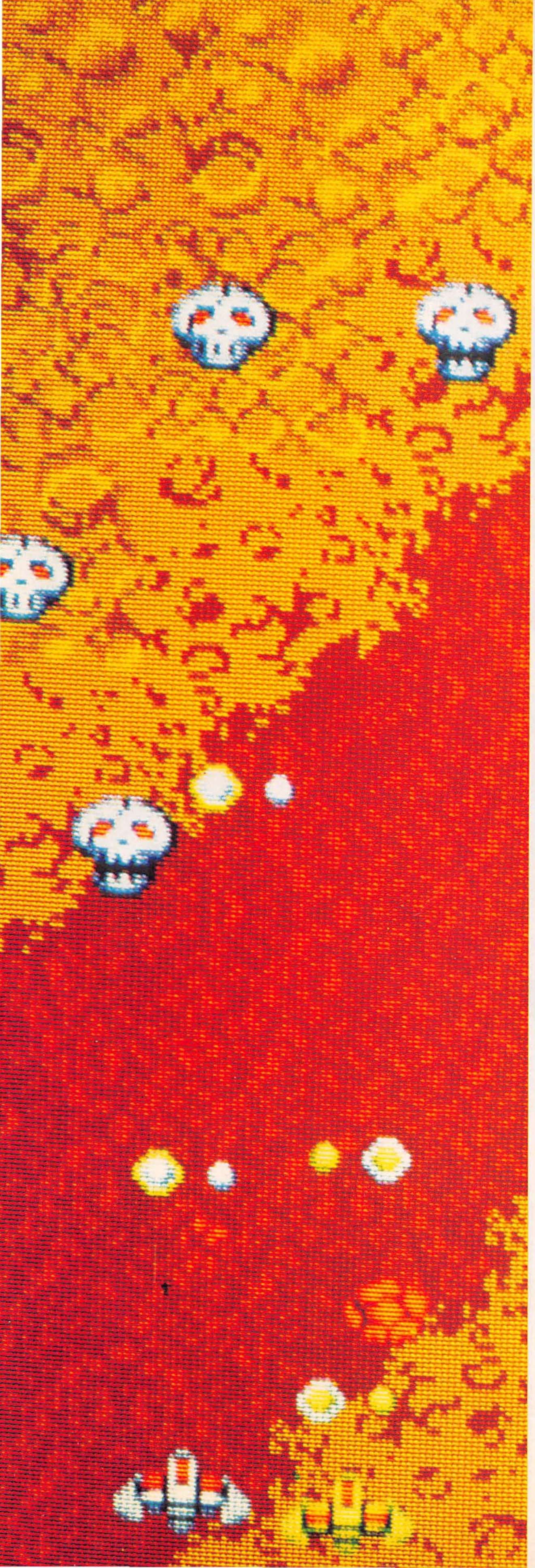
バースデー・カレンダーのプログラム・リスト

```
P0: 695 STEPS
  50 GSB #9:GSB #8
 100 INP "YOUR NAME"
     ,$
 110 INP "TODAYS DAT
     E YEAR",Y,"MONT
     H",M,"DAY",D
 115 MODE 7:PRT Y;"/
     ";M;"/";D;:PRT
     :MODE 8
 120 GSB 1000
 130 Q=J
 140 INP "BIRTHDAY Y
     EAR",Y,"MONTH",
     M,"DAY",D
 150 GSB 1000
 160 W=J-7*INT (J/7)
 170 MODE 7
 180 PRT "**HAPPY BI
     RTH DAY**";
 190 PRT :PRT "DEAR
     ";$;" !";
 195 PRT :PRT :PRT "
     ++YOUR BIRTH DA
     Y++";:PRT
 200 PRT Y;"/";M;"/"
     ;D;":";A$(W+31)
     ;
 210 R=Q-J+1
 220 PRT :PRT :PRT "
     TODAY IS YOUR*"
     ;R;"*TH DAY";:P
     RT
 230 D=1:GSB 1000:W=
     J-7*INT (J/7)
 240 IF FRAC (Y/4)=0
     ;A(39)=29
 245 PRT "----------
     ----------";
 250 PRT :PRT Y;".";
     M;:PRT
 260 FOR I=31 TO 37:
     PRT A$(I);" ";:
     NEXT I
 265 PRT :I=2
 270 PRT CSR 3*(W-1)
     +3;" 1";
 275 W=W+1
 277 IF W>6;W=0
 280 PRT CSR 3*(W-1)
     +3;A$(I-1);
 283 I=I+1
 285 IF I>A(M+37) TH
     EN 300
 290 GOTO 275
 300 PRT :PRT :PRT :
     PRT :PRT
 310 MODE 8
 320 A(39)=28
 330 GOTO 100
1000 IF M≦2;M=M+12:Y
     =Y-1
1010 J=INT (365.25*Y
     )-INT (Y/100)+I
     NT (Y/400)+INT
     (30.6*(M+1))
1020 J=J+D+1720998
1030 IF M≧13;M=M-12:
     Y=Y+1
1050 RET

P8: 204 STEPS
  10 A$(31)="SU":A$(
     32)="MO":A$(33)
     ="TU":A$(34)="W
     E"
  20 A$(35)="TH":A$(
     36)="FR":A$(37)
     ="SA"
  50 A(38)=31:A(39)=
     28:A(40)=31:A(4
     1)=30:A(42)=31
  60 A(43)=30:A(44)=
     31:A(45)=31:A(4
     6)=30:A(47)=31:
     A(48)=30
  70 A(49)=31:RET

P9: 380 STEPS
  10 A$(0)=" 1":A$(1
     )=" 2":A$(2)="
     3":A$(3)=" 4":A
     $(4)=" 5"
  20 A$(5)=" 6":A$(6
     )=" 7":A$(7)="
     8":A$(8)=" 9":A
     $(9)="10"
  30 A$(10)="11":A$(
     11)="12":A$(12)
     ="13":A$(13)="1
     4":A$(14)="15"
  40 A$(15)="16":A$(
     16)="17":A$(17)
     ="18":A$(18)="1
     9"
  50 A$(19)="20":A$(
     20)="21":A$(21)
     ="22":A$(22)="2
     3":A$(23)="24"
  60 A$(24)="25":A$(
     25)="26":A$(26)
     ="27":A$(27)="2
     8":A$(28)="29"
  70 A$(29)="30":A$(
     30)="31"
  80 RET
```


★どうしてマグマ大使がいるのに，マグマ大使館がないんですか？(埼玉県大宮市・Q14才)……【影：マグマ大使って，こんな顔のか？プウッ！編：それはダルマ大師でしょ。そうじゃなくて，こんな顔。ウッ！影：ブタだ！】



マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

超人気ゲームの秘密を一挙大公開 パックランド徹底大研究 195

かわいい坊やのサイクル・ゲーム 三輪サンちゃん 200

ユニークな2人用!!ジャンボ・イチゴを取れるかな? EXED EXES 202

パソコン・ソフト攻略法 ゼンジー 205

大好評連載 チャレンジ・アドベンチャー 英雄伝説サーガ 206

ギャラガ チャレンジング・ステージの飛行パターン解明 210

試験勉強中にあなたが見てしまった夢は? ペーパー・アドベンチャー ESCAPE! 211

忍者くん9,999,999点の解法 213

新連載!!山下先生が君の質問に答えます レスキュー・アドベンチャー・ゲーム 215

SUPER SOFT 情報 217

ドルアーガの塔 宝物の効果一覧表 218

CHALLENGE HIGH SCORE 220



安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA

株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

CONTEST

君は、昨日の素敵なアイディアを捨てていないか？
第4回ポニカ・オリジナル・プログラムコンテスト作品募集

- **賞金総額**/300万円
- **賞**/多数用意致します。
- **締切日**/昭和60年８月21日
- **応募方法**/カセット、ディスク、説明書（企画書）に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上

左記の株式会社ポニーPONYCA企画部「オリジナル・プログラム・コンテスト」係宛に送付して下さい。
（PONYCA LAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい。）
※尚、応募者全員にＰＯＮＹＣＡより記念品を差し上げます。

PONYCA LAND

このたびＰＯＮＹＣＡはユーザーズクラブ"ＰＯＮＹＣＡＬＡＮＤ"を結成致しました。ＨＯＴな、より豊かな情報をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコンの機種を明記の上、600円分の切手（１年分）を添えて左記のＰＯＮＹＣＡ企画部ＰＯＮＹＣＡＬＡＮＤ係までお送り下さい。

—会員募集中—

INFORMATION

おかげさまでＰＯＮＹＣＡの商品も100タイトルを超えました。
●映画シリーズ●シミュレーションウォーゲームシリーズ●アクション型●思考型●ボールゲームetc 様々なジャンルのパソコンゲームを用意しております。
広告だけでなくもう少し詳しいゲームの内容を知りたい方々の為にパンフレットを用意しておりますので、住所、氏名、年齢、手持ちの機種をお書きになり資料請求券を同封の上左記ＰＯＮＹＣＡ企画部　資料係宛までお送り下さい。尚、その際ＰＯＮＹＣＡに対しての御意見、御要望をお書き添え頂ければ幸いです。
ＰＯＮＹＣＡのソフトは抜群だといわれる様、スタッフ一同今年も頑張りますのでよろしくお願いします。

キリトリセン
PONYCA
資料請求券
'85.3 ベーシックマガジン

from U.S.A. MSX SERIES

THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

本気になってお仕事しよう。

●ゲーム内容
さあ、『お仕事です』。ラビアンのアルバイトは画面上の6つの荷物を運んで、水路を走る船にのせること。しつこいオジャマトリオをうまくかわしながら、ひたすら仕事に精を出しています。そこで君がこのラビアンになり、うまく仕事を終えてほしいのです。あまりにもウルセイヤツラには、頭の上から荷物を落としてペシャンコにしたり、疲れたら"P"(POWER)を食べたりして、オジャマトリオをどんどんやっつけましょう。1画面クリアするとボーナス得点。フルーツを食べるとボーナスが2倍になったり、ラビアンが1人増えるよ。



知恵だせ、汗だせ、仕事に精だせ

Rabbian

●ラビアンのアルバイト

MSX(RAM16KB) カセット版 ¥3,800

頭も指も熱くなる…。

波をけたてて追いつ追われつ。反射神経水上追跡過激地獄。

RIVER CHASE

●リバーチェイス

MSX(RAM16KB) カセット版 ¥3,800



★2人で遊ぶ場合は、ジョイスティックが必要です。

●ゲーム内容
迫るぞ、迫る。マフィアのボートだ。君は水上警察官。マフィアギャングの捜査中、発見され、追われるハメになってしまった。君は逃げる。狭い水路を右に左に。君のボートの行く手には次々と現われる障害物。後には、マフィアボートの放ったミサイル。面舵だ、取り舵だ。燃料にも気を配れ。よし、今がチャンス。水雷をまいて敵のボートを撃沈だ。補給船で補給をすませたら、君は再びエンジン始動。新たな敵が君を待ってる—
ああ、過激地獄のリバーチェイス。

Visi Goth ビジゴス 近日発売!!

魔のトライアングル海域を航海中、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップ! ビジゴスを倒して無事戻れるか!

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL06(363)1221

自慢するんだ、



父さん、わかってくれるだろ。頭も普通。スポーツも普通。そんな僕だって、最新のゲームを持っていれば、あの子の気をひけるかもしれないんだ。だから、ね、

お願い。

フロリダのディズニーワールドが、なんと名古屋でデゼニワールドになってしまったのだ。そのスケールの大きさ!迫力!これまでのアドベンチャーゲームの面白さをすべて集めたこのゲームは、みんなの期待にドーンと応えるよ。

みんなにね。





デゼニランド

5つのパビリオンのどこかに隠されている秘宝「三月磨臼(ミツキマウス)」。さあ、キミは何日で見つけだせるかな。





サラダの国のトマト姫

キュートなトマト姫を助け出して、反乱軍を勝利に導こう。

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-1500	FM-7	S-1	MSX
デゼニワールド	T				予		予				
	FD				予	予	予				
デゼニランド	T	○		○	○		○		○	○	○
	FD		●		●	●	●	▲ QD	●		
サラダの国のトマト姫	T	○		○	○		○		○	○	
	FD				●	●	●	▲ QD	●		

TAPE版 ¥4,800 FD版 ¥6,800 QD版 デゼニランド ¥5,000 サラダの国のトマト姫 ¥5,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ときどき

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**

任天堂のゴルフ



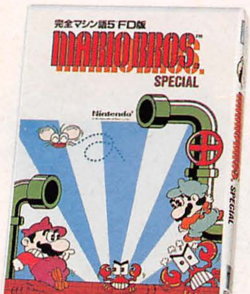
本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

任天堂のピンボール



ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。

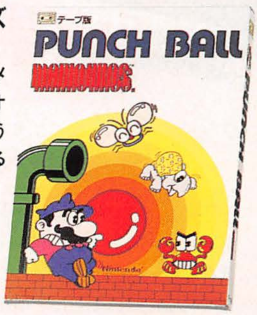
貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズスペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo
© 1983 Nintendo of America Inc.



パンチボール マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo
© 1983 Nintendo of America Inc.



ドンキーコング3 大逆襲

ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし!スタンリー。

Nintendo
© 1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801 MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のゴルフ	T				予		予					¥4,000
	FD				予	予	予					¥6,800
任天堂のヒンボール	T				予		予					¥4,000
	FD				予	予	予					¥6,800
マリオブラザーズスペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
パンチボールマリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●			●		¥5,800
ドンキーコング3大逆襲	T											¥3,600
	FD	1月			●		●					¥5,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



好評発売中

適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII FM-7　TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800
MZ 1500　QD版 ¥5,800



部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538・
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

From U.S.A.症候群。



横浜市緑区のOさんの場合。会社ではOA化が進み女子社員がすいすいとコンピュータを操作しているのを横目で見ていた彼だった。なじめなかった、落ちこぼれそうだった。ところが…である。息子の機械でゲームを初体験した時から人生変わった。今の彼は高速入力が得意。特に2.8、4.6は抜群だ。

症候群3 この最大の特徴は、クシャミをする時でさえアクション！というのだ。



MINER 2049er™
マイナー2049

'84全米エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。バウンティ・ボブの、悪漢追跡ゲーム。すべり台、エレベーター、リフトを使ってうまく10面までいけるか？

PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7 (DISK & TAPE), 8, NEW 7, 77
X1, X1C, X1 TURBO (DISK & TAPE)



AZTEC™
アズテック

キャラクターの動きの自然さに、つい見とれてしまう。上下左右にスクロールする広大な地下迷宮を探検しながら、古代文明を誇ったアズテカの財宝(アイドル)を探そう。

PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77
X1, X1C, X1 TURBO (DISK & TAPE：近日発売予定)



the HEIST™
ハイスト

博物館の144もの展示室から絵画だけを盗みとれ。度重なる盗難事件で博物館のガードも厳重をきわめている。あなたと障害物の知恵くらべ。さあ、今夜もでかけよう。

PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77 (3月発売予定)

症候群4 ここで顕著なのは、キーの押し過ぎで指先が突然器用になることである。

SWASHBUCKLER™
スワッシュ・バックラー
アップルの名作リアルタイム・アクション。ひたすらチャンバラ。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, NEW 7, 77

HIGHRISE™
ハイライズ
極度のバランス感覚が要求されるニュータイプのファミリーゲーム。
PC-8801・8801 mkⅡ (DISK & TAPE)
FM-7・NEW 7 (DISK & TAPE), 77

BRUCE LEE™
ブルース・リー
手強い2人の敵を相手に、繰りだせカンフーアクション。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7・NEW 7 (DISK & TAPE), 77

CRISIS MOUNTAIN™
クライシス・マウンテン
時限爆弾の爆発まであとわずか！山岳リアルタイム・アクション。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7・NEW 7 (DISK & TAPE), 8, 77

Mr.Robot and his Robot Factory™
ミスターロボット
ユニークな仕掛けをよけつつ愛すべきロボ君、22面の大仕事。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, NEW 7 (DISK & TAPE), 8, 77

A.E.™
エー・イー
グラフィックスの鮮やかなスペース・ファンタジー・アクション。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77

PC-8801 & 8801 mkⅡ (5"D：¥6,800・TAPE：¥4,800)
FM-7 & NEW 7 (5"D：¥6,800・TAPE：¥4,800)
FM-8 (5"D：¥6,800)　FM-77 (3.5"D：¥6,800)
X1・X1C・X1 TURBO (5"D：¥6,800・TAPE：¥4,800)

FATHOMS 40™
深度40
BASICで作った本格、海戦シミュレーションをじっくりと。
PC-8801, 8801 mkⅡ (PC版のみ)

BUG attack™
バグ・アタック
迫りくる昆虫軍団をやっつけろ。熱中したらコーヒー・タイム。
PC-8801, 8801 mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち
COMPTIQ

株式会社コンプティーク
〒102 東京都千代田区隼町3-19 清水ビル4F 電話＝(03)234-8041


COMPTIQ
ORIGINAL GAME SOFT
角川映画“カムイの剣”
60年3月封切り予定
製作　角川春樹（配給　東映）
原作　矢野　徹（角川文庫版）
監督　りんたろう
全世界よ、これが日本の
カムイ
©角川春樹事務所

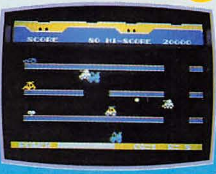
NIDECOM for Better Computer-Living SOFT
TAITO

MSXがよろこんだ。あのタイトーから、新作ゲーム登場。

■おしゃれなビートル。ひたすら建設的です。

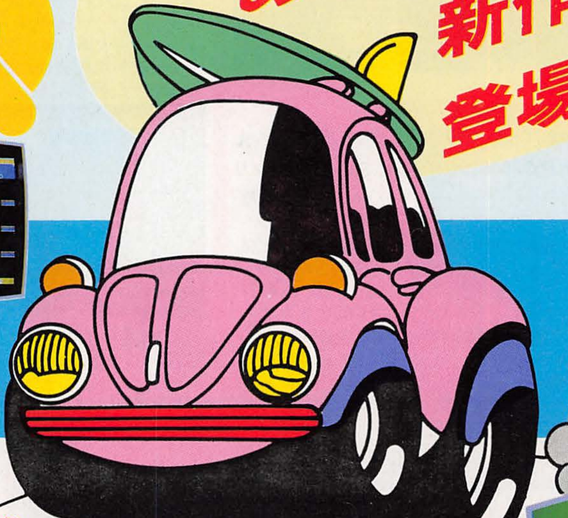
チョロQ

チョロQ 新発売
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)



キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。パーツはシャーシ、チョロQゼンマイ、ボディの順に落します。フロアの移動は助走をつけてタイミング良くジャンプ。技術がともなわない人のためのパターン捜しもできます。





■シンプルな神秘。この興奮度にガ・ク・ゼ・ンだ。

ザイゾログ 新発売

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)



妖しい光を放つクライムゾのエネルギーを吸収するザイゾンと、それを邪魔するデオタム。フェアリス星に生まれた2つの新生命体がくり拡げる生存競争。ザイゾンのコントロールには慣性が付加され、起伏のあるフィールドを移動するにはテクニックが要求される。興奮の20画面。



■ダンペぬけの方、ウップンばらしにイッパーツ!!



雀フレンド 新発売

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)

ツモやまが立体的に見える画期的なマージャンソフト。ルールはクイタン、後づけあり。ポン、チー、カン、リーチ、ロンの操作はファンクションキーによるダイレクト選択。あがりはシバ棒までキッチリ計算します。満貫以上の役は大きく見やすい日本語表示をする充実の機能。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5" FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

でました。MSX
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
※MSXは全8画面。

■フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。

Chack'n Pop™

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!



■歩兵のつらさが身にしみる。ここは戦場、自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5" FD版)
●PC-9801シリーズ
※5" FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII 6601

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
●MZ-1500(QD版)

手留弾、地雷が炸裂する壮絶は戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。

COMPUTER PLAZA NIDECO •AKIHABARA•

秋葉原のど真中に新情報ステーション。

3月上旬 移転OPEN

コンピュータプラザニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7☎03(251)8061代
ラオックス本店ウラ

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券 BM 3

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761代
●For oversea's inquiries, send telex: 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

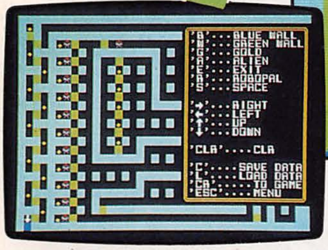
ガニスターをやっつけて、金塊を捜せ! 驚異の高速3D・MAZE・GAME

劇的遊戯

ロボ・パルの大冒険







PC-8801(mkⅡ),X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥4,800 5"FD ¥6,000

金塊を集めながらロボ・パルが3次元立体迷路を大冒険。それをさえぎる不死身の怪物ガニスター。襲ってきたらビーム光線で床に穴をあけて、落っことせ!緑色の壁も要注意!一自分でもオリジナル迷路が作れます。

㊟このプログラムは、パソコン・シミュレーション・ロボット「ロボ・パル」との連動はできません。

MSV 機動戦士ガンダム ジェットストリームアタック



ガンダムがジオン軍のモビル・スーツと戦いながら、ホワイト・ベースを目的地に進めるアクション・シミュレーションゲーム。最終目的地の地球まで無事到着できるか!?

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)
※2月発売予定
TAPE ¥3,800

キン肉マン



頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ!一オリジナル超人が作製画面を見ながら自由に作ることができます。

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥4,800

スペース・ファンタジー・アドベンチャー サザンクロス



地球を救うのは、あなたの頭脳!宇宙へ、そしてファンタジーワールドへ。さあ、残された時間はあとわずか。スピーディな画面で展開される本格アドベンチャーゲーム。

PC-8801(mkII),PC-9801,PC-9801F,FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,D,turbo)
TAPE ¥4,800 FD ¥6,800



重戦機エルガイム
※2月発売予定

地上ご宇宙空間のスリリングなパターン変化。エルガイムを操り、迫りくる敵を倒せ!

FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

ロールプレイングゲーム 仮面ライダー

襲いかかるヒトデンシャー、イカデビル等9怪人。仮面ライダー危うし!逆転なるか!?

FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

シミュレーションゲーム マジンガーZ

アシュラ男爵操る、神出鬼没の機械獣。マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ!

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

■ガンダムルナ・ツーの戦い
PC-8801(mkⅡ),PC-6001mkⅡ,FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo) TAPE ¥3,800

■戦略連合艦隊(2人専用)
PC-8801(mkⅡ),PC-6001mkⅡ,FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo) TAPE ¥3,800

■関ヶ原(2人専用)
PC-8801(mkⅡ),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo) TAPE ¥3,800

■零 ゼロファイター 戦
PC-8801(mkⅡ),FM-7(NEW7) TAPE ¥3,800

MSX専用ソフト ROM ¥4,800 ●機動戦士ガンダム ●ウルトラマン ●ゴジラv.s.3大怪獣 ●銀河漂流バイファム

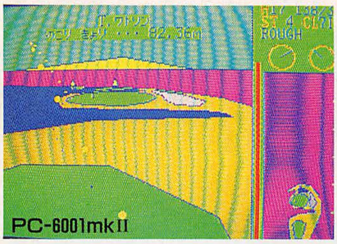
※MSXソフトの機動戦士ガンダムおよび銀河漂流バイファムはカシオのPV-7では拡張ボックスが必要です。

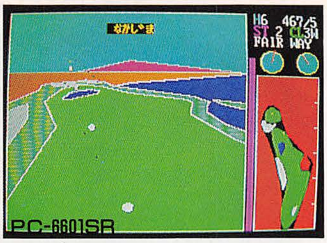
株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111
■お問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

BANDAI

待望のPC-6001mkII版遂に登場!

- ●マシン語による高速表示!
- ●4人同時プレイ可能!





3Dゴルフシミュレーション

スーパーバージョン

6001mkII版とSR版とはそれぞれのモードで別個のプログラムを開発しました。mkII版の方も「テラ4001」、「スーパーグラフィックエディター」でおなじみの高速ペイントルーチンを使用しておりますので、画面表示も敏速になっています。
また、マニュアルにはゴルフ用語やルールの解説等を付け加えましたのでゴルフをまったく知らない方にも十分にお楽しみいただけます。
●4人同時プレイ可能●入力ミスのキャンセル機能付き●ボール確認機能付き

PC-6001mkII/6601……………テープ版 ¥4,000
PC-6601……………3.5"1D版 ¥6,800
PC-6001mkIISR/6601SR……………テープ版 ¥4,000
PC-6601SR……………3.5"1DD版 ¥6,800
PC-9801F……………5"2DD版 ¥6,800
IBM・JX……………3.5"2DD版 ¥6,800
FM-77……………3.5FD版 ¥6,800
MZ-1500……………QD版 ¥4,000
日立S1……………テープ版 ¥4,000


パッケージ・イラスト

暗黒星雲より1年、舞台はテラへ………

今、銀河最後の攻防が始まる!

スターアーサー伝説 III テラ4001 完結編

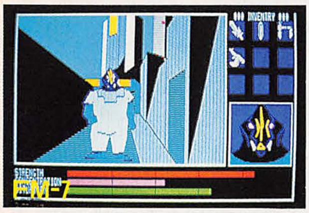
キャラクターは20種以上!しかも同じ場所に同じ格好で登場する不自然さはもうありません。

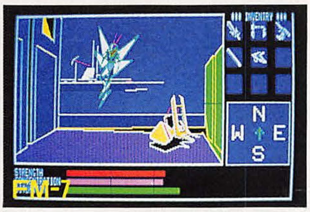
★新開発の高速3-Dピクチャーエディター。
中間色を含む1枚の画面を拡大・縮小・3次元回転させて描ける他に、描いた何枚かの画面の組合せも自由にできます。
★人物は背景から独立し、ゲーム進行に合わせて、異なる場所に大きさ、向きを変えて出現。
★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
3-Dピクチャーエディターによる組合せ画面方式により、少ないメモリで多種多様の画面を持てるため、ストーリー展開の幅も広がっています。
★リアルタイムシーンは、ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター(残念ながら、ストーリーの展開上内容は公開できません)。
★ロールプレイングゲームの要素も加え、シーン1(カセット1)だけでも60以上の地区(画面)を自由に移動できます。 テープ版でも、1シーン分は1括ロードになっています。

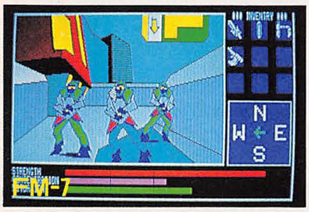
㊟PC-6001mkII/6601版は、3-Dピクチャーエディターは使用していませんが、新開発の高速グラフィックエディターにより、一画面表示スピードが暗黒星雲の2倍になりました。3-Dシミュレーターは疑似3Dになっています。













(プロローグ)

遂にクラプトンIIは、ジャミルの本星の引力圏へ突入した。
しかし、中枢コンピューター"テス"が大気圏進入コースをプログラムした直後、ジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けた。進入コースをはずれたクラプトンIIは焼けただれながら落下して行った。

スターアーサー伝説ストーリーブック付

FM-7/NEW7/77……………テープ(3本)版 ¥4,800
FM-7/NEW7/77……………5FD版 ¥6,800
FM-77……………3.5FD版 ¥6,800
PC-6001mkII/6601/SR……………テープ(3本)版 ¥4,800
PC-6601……………3.5"1D版 ¥6,800
PC-6601SR……………3.5"1DD版 ¥6,800

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&Eマガジン No.4 発行中

T&EマガジンNo.5は3月後半に発行予定ですので4月号でお申し込み下さい。

特集
- テラ4001
- ハイドライド
- T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

デザイン一新
(三ツ折6ページ)
カタログNo.3ができました。

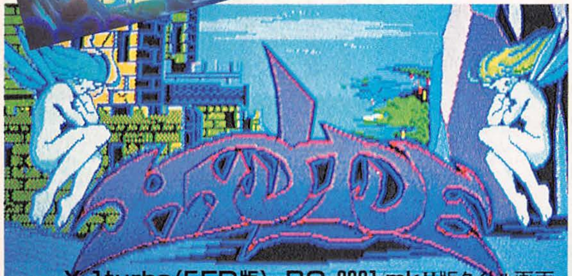
奇抜・難解・驚きと興奮、R.P.G.の新世紀

アクティブロールプレイングゲーム

HYDLIDE ハイド ライド



お待たせしました
X-1/C/turbo
4方向スクロールで
華麗に登場



X-1turbo(5FD版)・PC-8801 mkII版タイトル画面

①アクションゲームのリアルタイム処理に、
②ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、
③アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合



X-1/C/turbo

X-1/C/turbo……テープ版 ¥4,800
X-1 turbo……5FD版 ¥6,800
PC-8801/mkII……5FD版 ¥6,800

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……無論！
★64Kフルメモリー、オールマシン語……勿論！
★一括ロード、アクセス無し……当然！
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。
★全敵キャラクターは20種以上！
★ゲーム途中でのデータセーブ ロード可能！

PC8801 mkII





X-1 C





LEGENDS OF HYDLIDE IN FAIRYLAND……(ハイド ライドの伝説)

美しい王国"フェアリーランド"は3つの宝石があることで王国の平和は保たれていました。ある日悪しき者によってその宝石は持ち去られてしまい、王国は退廃し、遂に神話伝説最強の悪魔"バラリス"によって王国は滅ぼされ、王家の次女も魔力で妖精にされてしまった。この悪魔の仕業に耐えかねた若者ジムは、王国再建のために、たった1人で怪物たちに挑戦していった。

大好評につき移植決定！ PC-6001mkII FM-7

もう画面数なんて関係ない！

ゲームをしながらコンストラクション



上の4匹の怪物たちは下への出口はない。
左下のミイラ男は完全密閉したので高得点。

パラノイア88

PC-8801/mkII

5FD版……¥6,800
テープ版……¥4,000

- 頭を使って迷路を変更し、ミイラ男を封じ込め、ピラミッドの秘密を探せ。
- もちろん初期画面作成エディターも付いていて、簡単に変更できます。(5FD版のみ)

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集!!

この度、T&E SOFTでは、ユーザーのみなさまへのサービス向上のため、T&E SOFTユーザーズクラブを発足させる事になりました。
応募要項及び特典は、以下のとおりですので、どしどしお申し込み下さい。

特典
(1) T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行。
(2) T&E マガジンの無料送付(4回)
(3) T&E SOFTカタログの無料送付(年2～3回)
(4) オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
(5) 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
(6) 新製品情報等を満載したT&E PRESS(新聞)を隔月発行。

応募要項 ●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

マガジン No.4請求券 ベーマガ3	カタログ No.3請求券 ベーマガ3

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.4ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)

■CROSS MEDIA SOFT

そうじ学番の南は、オカマに攻められた。

やっぱり

人生は、とんでもないことがあちこちで待ちうけている。ビルから鉄骨がふってきたり、暴走車が突然歩道を走ってきたり、想像もできないことがいっぱい。でも、そんなことは「新竹取物語」のなかでも同じこと。たとえば、突然ヘビが君の大切なところにかみついてしまったりする。イテテテテ…。さあ、大変！応急処置をして、病院にかけこまなくては。看護婦さんが出てきて、太い注射を一発！なんて言ってられない。大変なはずかしい目にあったけど、ともかく治ったみたい。さて、気をとりなおして出かけようか。なんだ、なんだ？エリ首を引っぱる奴がいる。ビビッちまうぜ。ふり向くとこれがこわ～いお兄さん。おまけに治療代が五百両だって。あまりのことに目の玉がとびでそう。もしここでお金が払えないと、オカマバー「竹取」に売りとばされてしまうんだ。そこで笑っている君、ひとごとではないよ。そうならないために、男のケジメだけは考えておこう。

そして、僕はといえば…

竹取物語の興奮と笑いをPCファンのあなたにも。

PC版いよいよ登場 3月21日

5インチ 2枚組 ¥9,800

PC-8801
PC-8801mkII
PC-8801mkIISR





●日本最大の大河アドベンチャーゲーム

新竹取物語

FM-7/NEW7/77

●ディスク版5インチ/3.5インチディスク版・2枚組
各¥9,800

●XIシリーズ、PC-9800シリーズ、IBM-JXをお持ちのかた、もうしばらくお待ちください。ただいま移殖中です。

クラス委員長の礼子は、男になった。

ええっ!

女の子が男の子になってしまうなんて、信じられる? たとえば、女の子が大好きなチョコレートパフェだっておいしくなくなっちゃうし、アイドル歌手のMやTにもまるで関心がなくなっちゃうのだ。それから、男の子を深～く理解しちゃうやさしい子っているよね。これとも、ちょっとちがう。理解じゃないんだ。「新竹取物語」は、それほどヤワなゲームじゃない。頭のてっぺんからつま先まで、男にならないとわからないのだ。そうでないと、ヘビにオチンチンをかまれてしまうことや、岩の場面で、なぜビニ本が必要なのか、なんてことはまるで想像がつかない。



だいいち、あこがれのかぐや姫に向かっていくエネルギーがわいてこない。男だったら、ブス姫と会うとクヤシイ思いをするけど、女の子だったら、「あら、かわいそう。お友達になってあげようかしら」なんてことになっちゃう。そんな男女のちがいでゲームを左右されないように、催眠術でエイーッ! 女の子、黙って男になってください。まず性別を変えてからスタートするゲームなんて、ゾクゾクするね。

美術の先生は、ブスと結婚した。

お気のどく!

このアドベンチャーゲームの一番の目的は、なんといってもかぐや姫とうまく結ばれることだ。ここで重要なポイントになるのは、未亡人のセイコさん! うまくすると君は、このセイコさんのツバメになれる。ツバメになったら、それらしくマメにつくすのは当然なことだけど、決してここではセイコさんのきげんをそこねないこと。ツバメたるもの、未亡人を怒らせるなどもってのほか!

女→未亡人→ニャンニャン……なんて想像すると、あとでひどい目にあってしまう。人生は、そんなに単純じゃないんだ。でも、気に入られると、そこは気のいいセイコさん、彼女のお得意の占いで、君の将来を占ってくれる。そしてそのとおりにすれば、ブス姫に会わなくてすむ。あのブ厚い口づけから、めでたく逃れられるのだ。しかし、セイコさんに占ってもらうためには、ただつくすだけではだめ。ツバメ精神を発揮して、あるキーポイントを見つけることが大切だけど、ここではそれを教えてあげない。君の努力にまかせる。



「新竹取物語」ご好評につき、かぐや姫からあなたへプレゼント!

1 オリジナルセル画ポスタープレゼント

大河アドベンチャーゲーム「新竹取物語」をお買い求めの方に、たて42センチ×よこ60センチの、かぐや姫オリジナルセル画ポスターを、3月より先着3、000名様にプレゼントいたします。

●パソコンソフトのお求めは、有名パソコンショップで!

お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込み下さい。

〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社マイコンBASICマガジン係

●販売店を募集しています。

販売に関するお問合せは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03-486-4121

2「段位」認定証プレゼント!

❶あなたの住所、氏名、年令、性別、電話番号(必ず)を明記のうえ、セーブゲーム用ディスクにスコア表示面をセーブして、下記あて先までお送りください。なお、発送の際は折れまがったりしないよう充分注意してください。ディスクは確認後すぐにご返送いたします。

❷認定証は、あなたの得点により5級(100点)から5段(180点)のランクがあります。段位をとられた方にはスペシャルプレゼントをお送りいたします。

❸認定された方は、「新竹取友の会」の会員として、クロスメディアプレスの定期購読をはじめ数々の特典が与えられます。

●あて先 〒150 東京都渋谷区渋谷1－7－5 青山セブンハイツ605
ビクター音楽産業株式会社PS制作部 マイコンBASICマガジン係



01 パックマン
02 マッピー
03 ギャラクシアン
僕たちの自遊空間
PAC-MAN
〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！
MAPPY
〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ！
Galaxian
〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！
GAME CENTER
ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



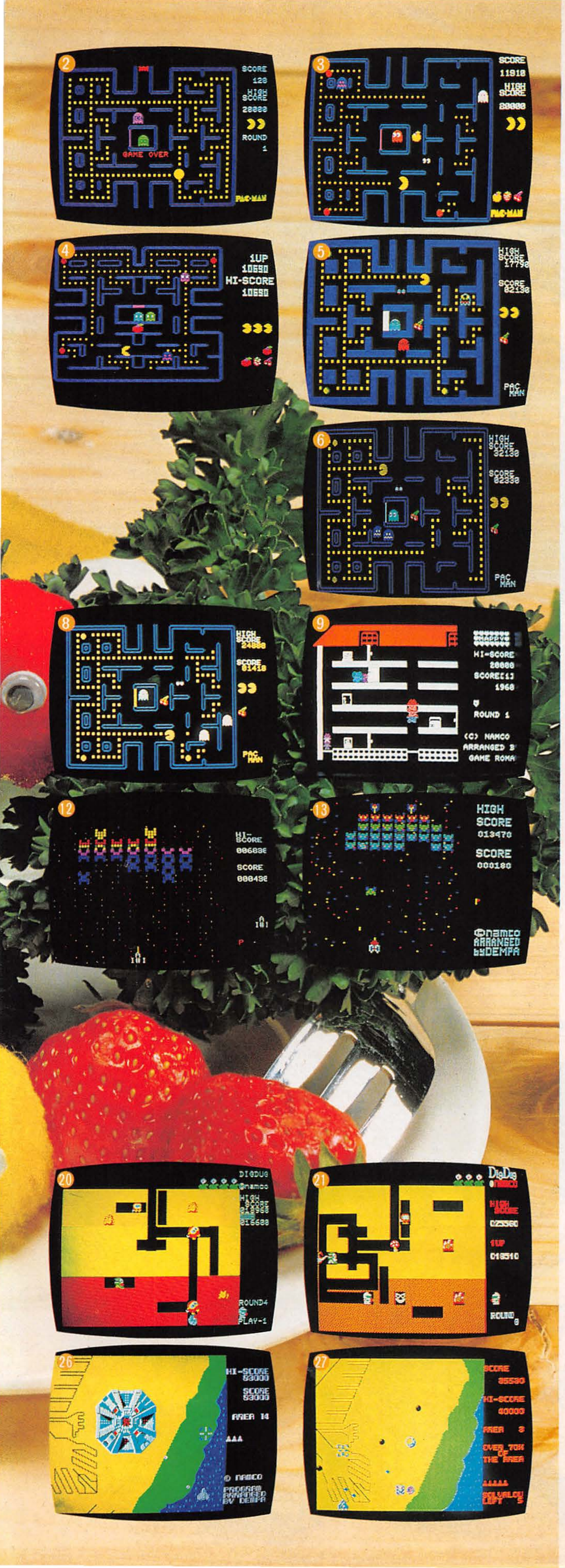
RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。


さすがのナムコ
遊気凜凜
©㈱ナムコ



マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……定価3,500円
　FM-77 3.5インチ……定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
　PCG共用テープ……定価3,000円
❸MZ-1500(QD)……定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
　テープ……定価3,000円
❺PC-8001mkII テープ 定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
　テープ……定価3,500円
　PC-8801/mkII/mkIISR
　5インチ……定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
　X-1D 3インチ……定価5,800円
　X-1turbo(200ラインモード)
　5インチ……定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
　テープ……定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
　PCG共用テープ……定価3,000円
❿MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ 定価5,800円
　X-1D 3インチ……定価3,500円
　X-1turbo(200ラインモード)
　5インチ……定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
　テープ……定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ 定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ 定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
　テープ……定価3,500円
　PC-8801/mkII/mkIISR
　5インチ……定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
　テープ……定価3,500円
　X-1D 3インチ……定価5,800円
　X-1turbo(200ラインモード)
　5インチ……定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
　テープ……定価3,000円
⓳PC-8801/mkIIテープ 定価3,500円
　PC-8801/mkII5インチ 定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
　X-1D 3インチ……定価5,800円
　X-1turbo(200ラインモード)
　5インチ……定価5,800円
㉑FM-7 テープ……定価3,500円
　FM-77 3.5インチ……定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
　FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)……定価4,300円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
　テープ……定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
　テープ……定価3,500円
　PC-6601/SR
　3.5インチ……定価5,800円

ゼビウス

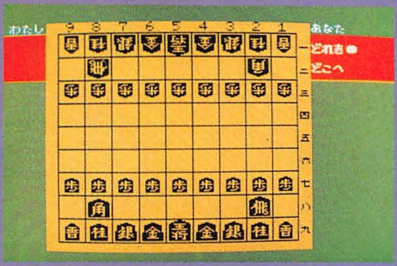
㉖X-1/C/CS/CK テープ
　ソフト＋ジョイスティック…定価5,900円
　ソフトのみ……定価4,300円
　X-1D 3インチ
　ソフト＋ジョイスティック…定価7,500円
　ソフトのみ……定価5,900円
　X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
　ソフト＋ジョイスティック…定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
　ソフト＋ジョイスティック…定価9,300円
　ソフトのみ……定価5,900円
　FM-77 3.5インチ
　ソフト＋ジョイスティック…定価9,300円
　ソフトのみ……定価5,900円

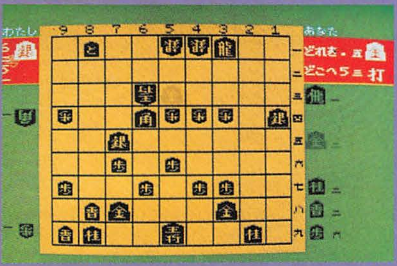
namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ



新登場
Tank Battalion
©㈱ナムコ
不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。
namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円
MADE BY PROFESSIONAL
MSX GAMES
月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンパトロールに出発。
迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!
マイコンソフト
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円
16K以上に対応 8K
マシンでは動きません
©アイレム㈱
MOON PATROL

ゲーム・マニアの君に挑戦！





思考回路をもった
パソコン相手に対局将棋！
人間対パソコン……
あなたは何手でパソコンに
勝つことができるか？

MSX	32K RAM	C T

¥4,000

MSX

将

本格対局将棋の決定版

好評発売中

MYSTERY HOUSE WORRY

ミステリーハウスを超えた
アドベンチャーゲーム

好評発売中





オヤッ！ 何かありますよ。
複雑怪奇の家の迷路は、
奥深く、謎は謎を呼び、
貴方を悩みの世界へ、
さそいこみます。
そして、ピアノの音が……
おもわず、**ウォーリィ！**

5インチ2D版	￥6,800
C T	￥3,800

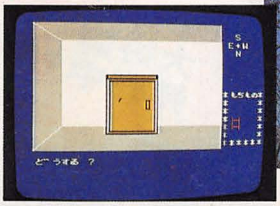
X1 シリーズ turbo 対応

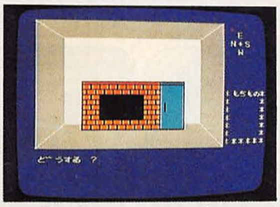
MYSTERY HOUSE II

新たなストーリーで
君の頭脳の極限に挑戦！

好評発売中







機種		価格
MZ-2000	5FD	¥9,800
FM-7/8	5FD	¥9,800
PC-6001mkII PC-6001(32K)	CT 2本組	¥4,800
MSX [要32K RAM]		¥3,800
PC-8001mkII	CT	¥3,800
Vol.1	MZ-2000 MZ-2200	¥3,800
Vol.2	MZ-2000 MZ-2200	¥3,800

マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15メゾンヴァベール2F TEL.0593(51)6482

●資料ご希望の方は資料請求券同封の上お申し込み下さい。(送料切手100)マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。又、現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。(送料サービス)
●品質には万全を期していますが万一品質不良による製品がありましたら同様の新しい製品とお取り替えいたします。又、これまで使用してきて支障が起きた時には当社までご連絡下さい。

ベーシックマガジン 3月号 請求券

パックランド

by namco ©㈱ナムコ
written by EXCHANGER

冒険アニメ・ゲーム

ふしぎなことがいっぱいある！ナムコの冒険アニメ・ゲーム，パックランドは編集部でも大人気！

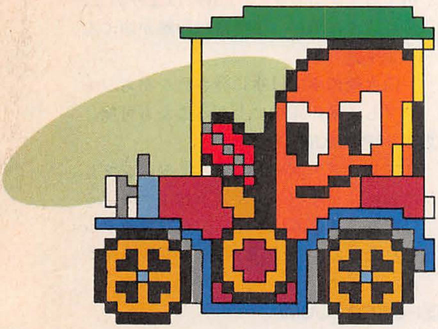
今月は岩崎悦紀君の協力を得てパックランドのふしぎにチャレンジしてみました。

とにかく，TRIP（トリップ）数がたくさんあり，それぞれにいろいろな設定がしてある，さすがナムコという感じのゲームです。この記事を参考に，楽しんでくださいね。

なお，今回ご紹介できなかった，とつぜんあらわれる「花」について，ナムコの開発部のかたに聞いてみたところ，「あれはゲームに花をそえているんです」……とのことでした。だれか効果を知っていますか？

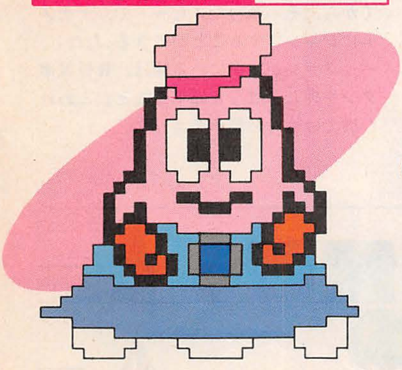
パックランド・モンスター図鑑

CLYDE （オレンジ色）



モンスターの親分。スピードが一番速く，小モンスターを落とす数も一番多い。性格は陰険ではないが，車やバスで登場するとパックマンを追ってくる。最も注意すべきモンスター。

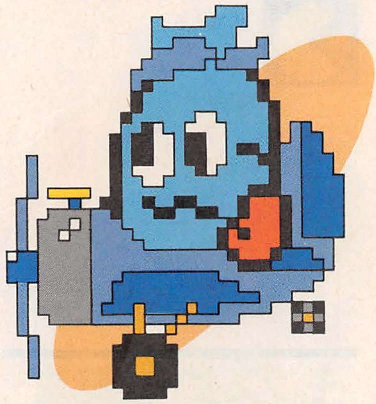
PINKY （ピンク色）



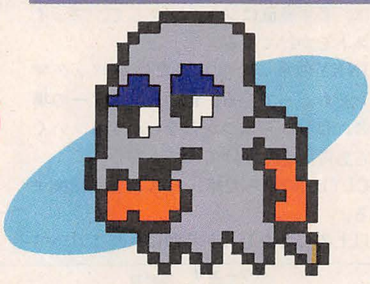
モンスターの中では2番目にスピードが速く，ホッパーに乗ったときは，フェイントをかけてくる。強さは平均していて，CLYDEに次ぐ多さで出現する。

INKY （水色）

何を考えているのかわからないモンスター。窓から小モンスターを落としてきたり飛行機に乗ってパックマンに体当たりしてくるなど思わぬところでやられる陰険な敵。

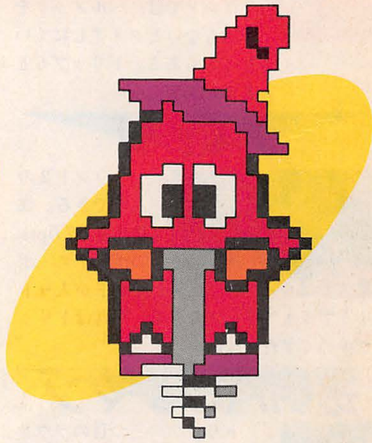


SUE



ナゾの女性モンスター。ゆっくりとパックマンを追ってくる。TIME OUTまではおとなしくしているが，TIME OUTになると，すごいいきおいで追ってくる。陰のボスとのウワサあり。

BLINKY （赤）



一番気弱なモンスター。スピードはノロノロしていてめったに小モンスターを落とさないが，ホッパーに乗るとフェイントをかけてくる。

小モンスター



モンスターの乗っている飛行機や窓から落ちてくる。ヘルメットをかぶっているときに頭で受け止めると得点になる。他のモンスター同様に，パックマンが頭の上に飛び乗ることも可能。色は落としたモンスターのものと同じで，バスに乗っているのも，この小モンスターだ。

パックランド・フィーチャー図鑑



船

こわれた橋（8，15，23ラウンド）に出現。これを取ると橋の一部が出現し，クリアが楽になる。



水

消火栓から吹き出し，パックマンの進行をじゃまする。かわすにはジャンプするしか方法はない。

ガイコツ



こいつのそばには砂地獄があり，パックマンはズブズブと沒みこんでしまうのでジャンプしてさけよう。

水 柱



こわれた橋で，いきなり下から吹きあげてくる。上に乗っていると押しあげてくれるが横に当たると引きずりこまれてしまうので注意。

フルーツ



チェリー	100～1000pts.
ストロベリー	300～1500pts.
オレンジ	500～2000pts.
アップル	1000～3000pts.
メロン	1500～3000pts.

隠しフィーチャー情報（障害物を動かすと出現！）

ヘルメット



各トリップ最初のラウンドに出現する。これをかぶせると小モンスターを頭で受けることができる(300pts.)。高次ラウンドでは，ヘルメットをかぶらないとクリアしにくいところもある。トリップ6と8では出現しない。

ワープ



ラウンド2のみでできる。成功すると7万pts.のボーナス・ポイントが入りトリップ3までワープできる。写真はトリップ中のくずれた画面。

透明パックマン



トリップの三つ目のラウンドに設定されている。透明になると，敵に当たっても死なないし，水に当たっても引き込まれない。ただしトリップ5，8には設定されていない。

風 船



トリップの帰路に出る。全6個出現し，そのうち一つが7650(ナムコ点)pts.。トリップ7，8では出ない。

ラッキーパックマン



いじけたモンスター4匹を取り，SUEを取ると出現。タイムの残りが得点に加わりさらにフル・タイムになる。もちろんパワーエサが必要。

スペシャルパックマン



パックマンのリザーブが1人増える。

パックランド ハイ・テクニック マニュアル

モンスター攻略法

①PINKYとBLINKYの操作するホッパーは，必ず垂直にジャンプをして，フェイントをかけてくる。

②INKYの乗った飛行機だけがパックマンをおそってくる。他のモンスターの場合，自分からぶつからないかぎり，いくら急降下をしかけてきても安心。

③CLYDEの乗った車，バスは方向転換する。

以上のことをしっかり頭に入れておいてください。

パックマンの華麗(かれい)なジャンプ

パックランドというゲームの奥深さは，わずか三つのボタン操作で数多くのジャンプ・パターンができるところにあります。そのいくつかを紹介してみましょう。

①移動物を使ってジャンプする

雲，上下する丸太，水柱などに乗って利用するテクニックで，上昇時はより高く，より遠くへ飛び，下降時は距離が短くなります。

消火栓の水では水に押されながらジャンプして家の屋根に上がることも可能。

②JUMP RUN RUN

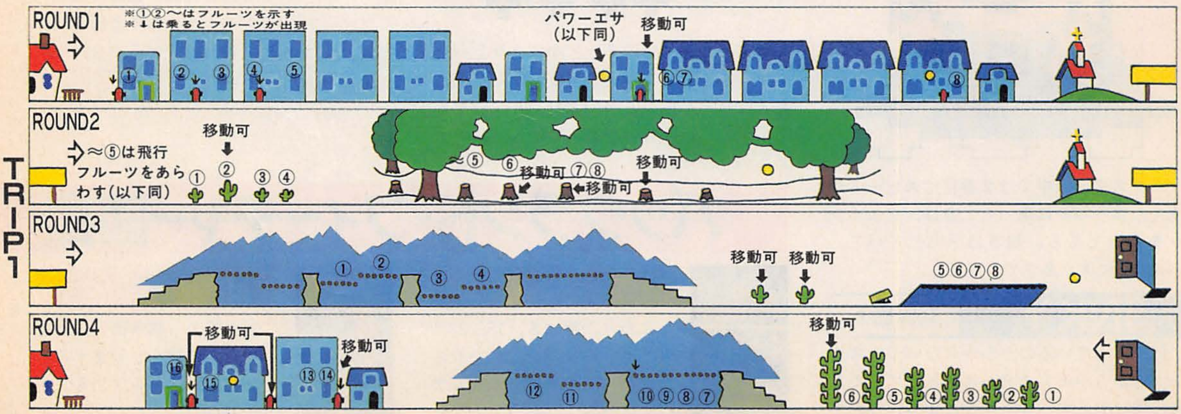
スプリング・ボードを使ってジャンプしたあと，ハイパー・オリンピックのように指を小きざみに動かし，RUNボタンをたたくと，落下速度が，かなりゆるやかになります。

③POWER JUMP

パワーエサを取ったときのジャンプ曲線は少しの助走で急に上昇し，急に下降する。スプリング・ボード使用時も同様。高さはかせげるが進行距離はたいしてかわらない。

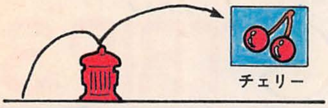
④RUN JUMP JUNP

最高速度の助走があれば，ジャンプをしてから，その余ったスピードで，ナナメ上にジャンプすることができる。ただし，パックマンが空中にいる間は，RUNボタンを押しっぱなしにすること。これわた橋では絶対必要テクニック。

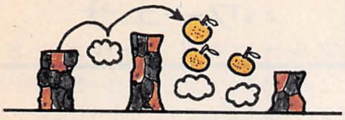


基本的なフルーツの取りかた

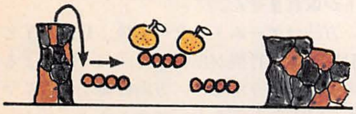
消火栓，雲，丸太の上に乗ってフルーツをだします。



消火栓の上に乗ってジャンプ



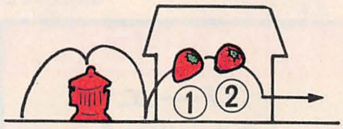
雲の上に乗ってジャンプ



1番左の丸太に乗ってジャンプ

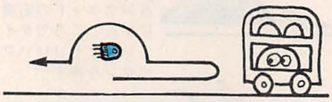
上級テクニックを用いるフルーツの取りかた

a．



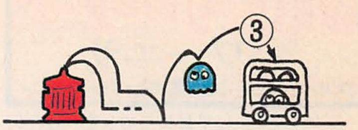
まず消火栓の上に左から乗って2個のイチゴを1JUMPで取って前進！

b．



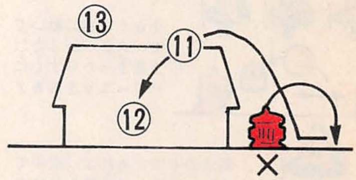
前進して，バスに会ったらUターンして，水鉄砲を飛びこえ，また消火栓までもどる

c．



そのまま消火栓に乗って，③，④のイチゴを出したら右にいるＳＵＥの頭を利用して③を取る

d．③のフルーツを取ったあと，bで出現したバスの上に乗っていたらこのパターンは完成!!



消火栓Ｘに乗ったあと右におりて，そのまま左へ助走をつけてJUMPし，⑪のオレンジを取り，そのまま⑫へ!!帰りのROUNDで屋根にのらなくても助走があれば一番上まで行ける!!

TRIP別パックランド攻略法

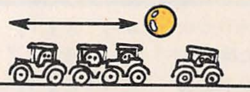
TRIP 1

ROUND 1
パワーエサ
フルーツ＝8　ヘルメット

この面は，ヘルメットを取り，2度のタイム・エネルギー・チャージ（L（ラッキー）パックマンによる）をモノにするのが目標です。完了したらタイムアウト寸前まで小モンスターの300点をかせぐ。

1個目のパワーエサのポイントは「ブリンキー」にあります。

★特殊編：パックランドがものすごくうまいという人は1個目のパワーエサで車ではなく，飛行機を集めて「Lパックマン＋7650点」を取る方法があることだけを言っておきます。



このへんをウロウロしてモンスターを集める

ROUND 2
パワーエサ
フルーツ＝8　ワープ

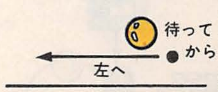
ワープをせずにROUNDクリアしてください。この面は特に目立ったかせぎ場所がないので，なるべく早く「Lパックマン」を出すことをこころがけましょう。なお，ホッパーは引きつけやすく囲まれやすいので注意！



Lパックマンを取るには，パワーエサの下で大きく左右に動くモンスターを集める

ROUND 3
パワーエサ
フルーツ＝8　透明パックマン

上下する丸太を4本クリアしたあとにくるCLYDEに注意。ヘルメットがあればサボテンより左の階段近くで飛行機から下がってくる小モンスターを取り300点をかせごう。サボテンより右へ行ったら，ホッパー・モンスターが出現するので注意！

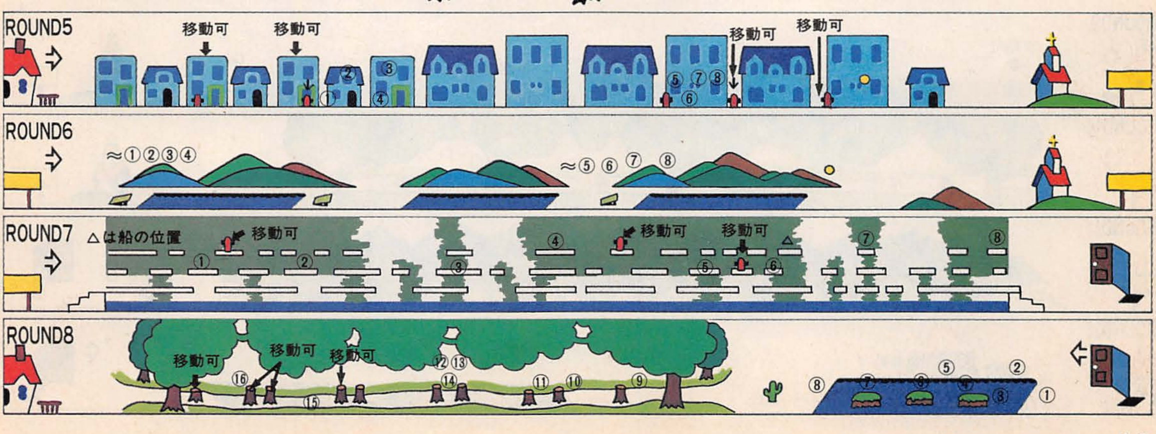


パワーエサの少し右で2秒くらい待って左に行くと自然とモンスターが集まる

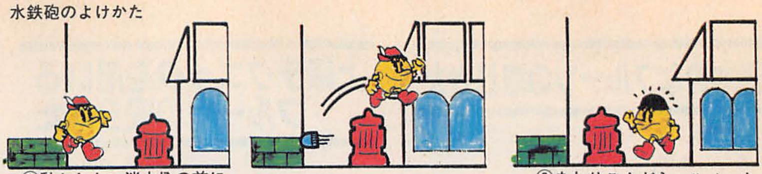


ここが小モンスターのかせぎどころ

TRIP2



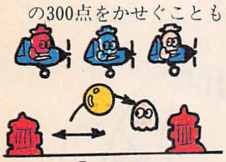
水鉄砲のよけかた



①動かしたい消火栓の前に止まって…　②水鉄砲を出さして反対側へ　③まわりこんだらヘルメットいただき！

ROUND 4
パワーエサ
フルーツ＝16 風船パックマン

Sパックマンは早目に見切りをつけ，街で高得点をかせぐのがポイント。4段サボテンの左にある階段では，飛行機にご用心。フルーツはムリして取らなくてもいいからLパックマンを取ることに全力を注いでください。ヘルメットがあれば小モンスターの300点をかせぐこともできる。



小さく左右に動いてモンスターが3台以上集まったらすぐにパワーエサを取る！



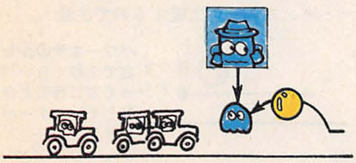
魔法のくつがあれば，空中で小モンスターの攻撃を受けよう

TRIP 2

ROUND 5
パワーエサ
フルーツ＝8　ヘルメット

このラウンドから窓にはINKYが，消火栓からは水鉄砲があらわれます。

2本目の消火栓を越えたあたりからバスが出現，助走をつけて屋根に乗るような気持でジャンプ。フルーツも八つともすべて取れるように心がけましょう。パワーエサについては図の方法で7650点を取ります。



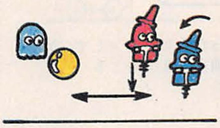
パワーエサの右でINKYが小モンスターを落としてくるのを待つ

ROUND 6
パワーエサ
フルーツ＝8

このラウンドで大切なのはつぎのポイントです。



助走をつけて，スプリングボードの右端に来たところでタイミングよくJUMPボタンを押す



パワーエサと中継点の間を行ったり来たりしてホッパーを4台集めて，Lパックマンを取る

JUMPしたあとは，指をケイレンさせてRUNボタンを押す。最後の池は長いですよ──

ROUND 7
フルーツ＝8 透明パックマン

水面から水柱が吹き上がってきます。ここでこわれた橋の基本テクニックをマスターしてROUND 15，23へのぞみましょう。パターン作成可能！

ROUND 8
フルーツ＝8　ヘルメット

このROUNDは，まずフルーツの位置を確実におぼえること。また，ヘルメットを持っていた場合，スタート地点の前で少し右にもどって小モンスターを出す飛行機（CLYDE）を出して点数をかせぐこと。

TRIP 3

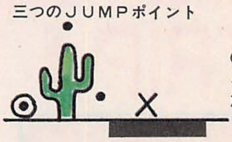
ROUND 9
パワーエサ
フルーツ＝8　ヘルメット

このラウンドのポイントは一番目のサボテンの動かしかたです。10中6はこのサボテンですから，マスターしないとヘルメットが取れません。

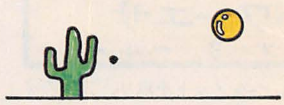
方法はゲーム・スタート後，PINKYとINKYの飛行機が出現する前に一瞬止まるのです。そうすると，方向転換をするイヤなCLYDEを出さないですみます。

また，2番目のサボテンを動かしたときJUMPポイントをよく錯覚してしまうことが多いので気をつけましょうね。

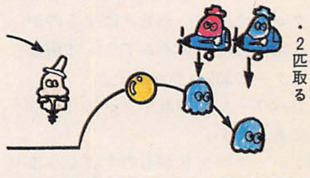
三つのJUMPポイント



⊙は，助走が必要なポイント■■は危険エリア



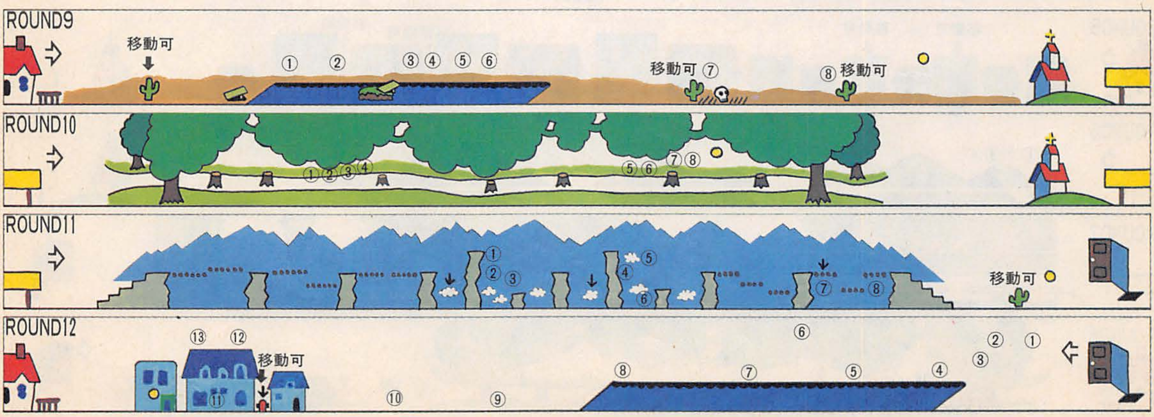
サボテンにちょっと触れるくらいで右から飛行機が来るのを待つ



飛行機が来たらパワーエサを取って小モンスターを1・2匹取る

これが各ROUNDに通ずる基本的な小モンスターの取り方です。これが成功すると，高得点への道は一気に開けたものです。ガンバッて!!

TRIP3



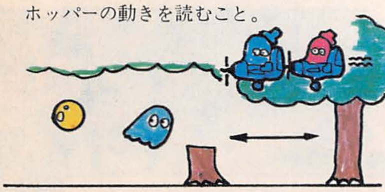
ROUND 10
パワーエサ
フルーツ＝8

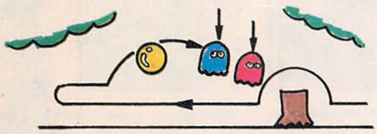
図で描けば簡単ですが，なかなか難しいのですよ。特にSUEと切り株がジャマで……ここではLパックマンをあきらめるつもりで7650点を取ろう。

また，地上障害物前のホッパー，UFO攻撃は涙モノです。

まず，パックマンが後退してホッパーの手前のUFOがパックマンより高く上がるのを待ち，UFOがもしパックマンより高くなったらUFOの下にもぐりこむように前進し，ホッパーの位置に気をつけて，2匹のモンスターをクリア。

ポイントは，UFOの下にもぐりこむ間にPINKY，BLINKYの垂直ジャンプなど，ホッパーの動きを読むこと。


矢印の範囲を行ったり来たりして飛行機を3・4台出したら


矢印のとおりパックマンを動かして小モンスターをやっつける

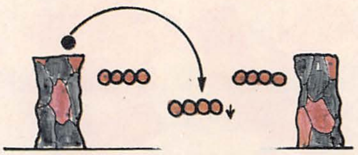


ROUND 11
パワーエサ
フルーツ＝8 透明パックマン

この崖でのポイントは，すべてのフルーツを取ること！フルーツをすべて取ることができたら崖のシーンは合格!!

さらに図のジャンプ方式をマスターしてください。実は，たいしたテクニックでもないのですが，ROUNDを早くクリアするにはこれが必要です。

パワーエサの取りかたはROUND 9と同じです。



ROUND 12
パワーエサ
フルーツ＝13 風船

このROUNDのポイントは，フルーツの位置をおぼえ，パターン化すること。パターン化することにより，池の上で飛行機にぶつかってまたやりなおし……なんていうミジメなことをしないですみます。

また，パワーエサのなるべく右の部分で行ったり来たりして，飛行機を3～4台だす感覚をつかんでください。

最初は難しいと思うかもしれませんが，何度もくりかえせばきっとできるはず。ガンバレ！

なお，魔法のクツをはいているので，小モンスターを取るときのJUMP曲線がちがうことも忘れずに！

TRIP 4

ROUND 13
パワーエサ

このROUNDの難しいところは，前半と後半にあります。前半は車の連続パターンで，ROUND 1と同じように軽快に車を飛び越えようとすると，よく車と車の間にはさまったりします。対処はゆっくり前方を確認して前へ進むことです。

後半は屋根の上のフルーツをすべて取ったあと，下に降りるとき，水鉄砲やモンスターのあらしになっていることに気付きます。

対処方法は，あたりまえですが，ぜったいに水に触れないこと。パワーエサ，ヘルメットにこりかたまらずにクリアしましょう。ヘルメットは絶対装備ではない!!

ROUND 14
フルーツ＝12

4×3個のすべてのフルーツを取ることができればGood！鋭気をやしなってつぎのROUNDへGo！

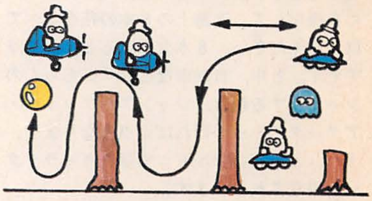
ROUND 15

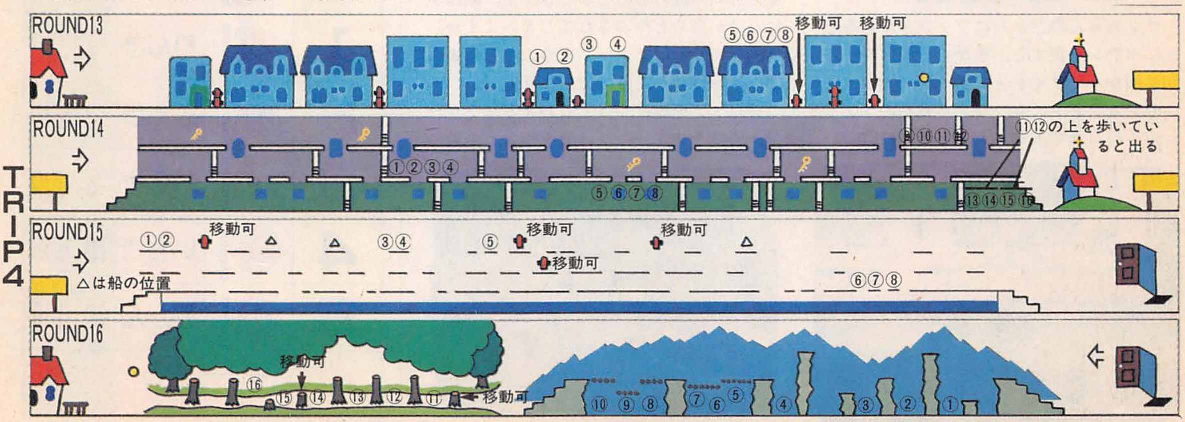
ROUND 7の基本テクニックがそなわっていればきっとすばやくクリアすることができるでしょう。

ROUND 16
パワーエサ
フルーツ＝16 Sパックマン

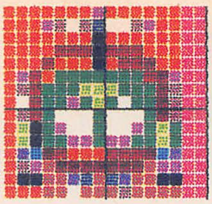
このROUNDはSパックマンが出現するのですが，それぱかり追っていると森でタイムアウトになってLパックマンや風船をなくしたりで，大損します。

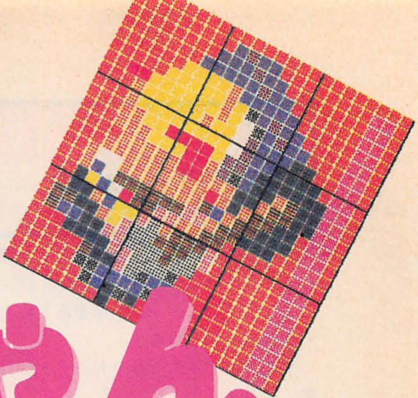
最後のパワーエサは，時間的によゆうがあれば，取るのは難しくありません。なお，このROUNDをクリアしたときのポイントの下2ケタを2と6にしないこと！


左にパワーエサが見えたら右にもどり，また左に行って，モンスターがパワーエサの近くに来たとき，パワーエサを取る



三輪サンちゃん

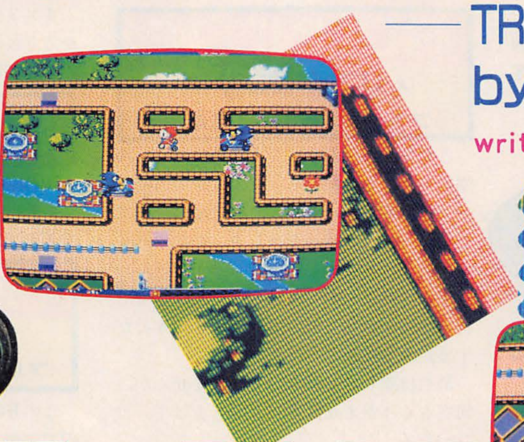




TRICYCLE★SAN
by SEGA

written by MAPPY＆やまざき拓







How To PLAY

かわいいぼうやの三輪車，花をさがして迷路を進みます。あなたは，このサンちゃんを操作して，迷路上の8本の花をすべて取ってください。8本全部取ると，面クリアです。と中，自動車などでサンちゃんのジャマをする敵は，ジャンプやブロック・アタックでやっつければ得点となります。また，おいしいフルーツや隠れキャラクターも用意されています。

JUMP

サンちゃんの左か右にフェンスがあるときにボタンを押すと，道からフェンスの方向に向かってサイド・アタックができます。このジャンプ中にも，サンちゃんのコントロールは可能で，ジャンプした先に敵がいた場合などは引きかえすこともできます。ジャンプ中に対行車線に敵の車があるときは，その車をはね飛ばすことができます。

ただし虫やローラーくんの敵は，この方法でやっつけることはできません。

ブロック投げ

ブロックにサンちゃんがあたると，サンちゃんはブロックを前に押しながら進みます。このときボタンを押すと，ブロックを進行方向へ投げることができます。敵はブロックが当るとつぶされてしまいますが，ローラーくんはブロックをつぶしてしまって，やっつけることはできません。

ブロックを投げつけてこわすと，フルーツが出てきます。これは敵をつぶした数によって種類が異なり，得点もアップしていきます。

フルーツとその得点

とばした敵	フルーツ	名称	ポイント
0		チェリー	500
1		りんご	1,000
2		ぶどう	2,000
3		バナナ	5,000
4		いちご	10,000
5		みかん	20,000
…	…	…	…

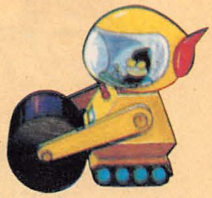


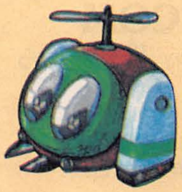


敵の種類



《チョロ》
▼スピードを出して追ってくる。ブロックでしか退治できない。

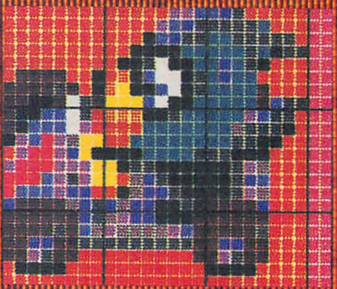




▲からだは大きいが，フェンスとブロックを使って簡単に退治できる。

《ローラーくん》
▲退治できない敵。ただ逃げるのみ。ブロックをわしながらスピードアップして追ってくる。





不思議キャラ～紙飛行機

隠れキャラクターのようですが，実はプレイ中によく出てくる紙飛行機。これを取ると2,000点ですが，それに目をうばわれると危険。

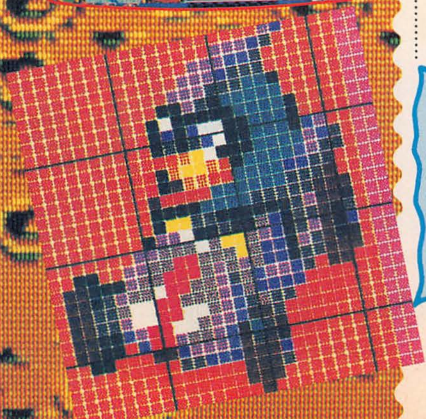
まれに，ピンク色の紙飛行機(20,000点)が出てくることもあります。

テクニック

サイド・ブロック・アタック

サンチャんの横にブロックがあるとき，ジャンプすると，そのブロックは横にすっ飛んでいき，そこに敵がいればやっつけることができるという暗～いテク。





コーナー・ジャンプ(スリ抜け)

直角のコーナーで，ジャンプをしながらインサイドへレバーを入れると，と中の障害物をすべて飛びこすことができます。



超陰検テク「すでに貴様は死んでいる」

敵の出現する噴水の前にブロックを持ってきて，放っておくと，敵が出たしゅん間勝手に自爆してくれるという，暗～い人向きのテク。

生け捕り

ブロックとブロックで敵をサンドイッチにすると，その敵はサンちゃんがブロックをこわすかローラーくんにこわされるまで，身動きがとれなくなります。これまた，暗～い人向きのテク。

加速っっ!!

ブロックがこわれて，フルーツになるまで待ちきれない人に向いたテク。飛ばしてこわれかけているブロックに密着しジャンプすると，ブロックがしゅん間的にフルーツに化けて取ることができます。

隠れボーナス

各ラウンドのシルバー・ブロックを破壊するとダイヤモンドが出現しますが，これを逃がさずに取っていくと，ピンクのダイヤ，招きネコなどのボーナス・キャラクタが登場します。と中でダイヤを取り逃がすと出現ラウンドが遅れてしまうので，毎回確実に押えていきましょう。

攻略のポイント

★ ダイヤは確実に取っていこう
★ 難しい場所では，一時的に敵を追い払ってからクリアしよう
★ 紙飛行機はムリして取らない
★ ガードレールのない場所にある花は，いちばん最初かいちばん最後に取ろう
★ ブロックはその場でこわそうとするとうしろからの敵に刺される恐れがあります。飛ばすか，跳びこすかにしよう

サンちゃんオモシロ情報

■はみ出し
コーナーでサンちゃんをジャンプさせ，ジャンプした方向にレバーを入れると，サンちゃんが道からはみ出します。

■押し出し
ブロックで敵を押しながらそのまま壁へ突進すると，敵がコース外へはみ出してそのまま走っていってしまうことがあります。消えた敵は，再び噴水から復活します。

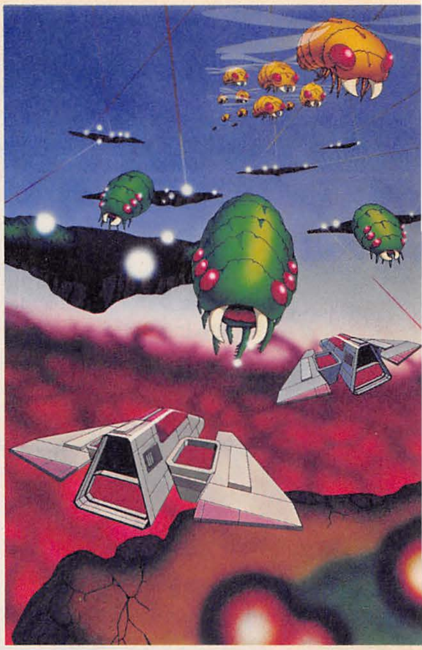
超浮遊要塞

EXED EXES™

エグゼド　エグゼス

CAPCOM

written by 響 あきら



ストーリー

これは，地球から6千光年も離れた，ある惑星での物語。

工業用に改良された昆虫型巨大生物「EXES」は，人間型生物「NEG-NIN」に攻撃をしかけるようになった。これに驚いた科学者たちは，対「EXES」撃退用メカを開発した。しかしEXES軍の秘密兵器「EXED EXES」も完成間近のようだ。

急げ!!　1日も早くEXES軍を全滅させるのだ!!

キャラクタ・インフォメーション

キャラクタは，全部で70種以上(ス，スゴイ)もあります。ここでは，代表的なものを紹介しましょう。また，開発段階のため，ネームの決まっていないものや，変更になるものもあります。

空中物

カーネル号(1P)　サージェント号(2P)



NEG-NINの科学の粋を集めた対EXES用撃退メカ。可変距離ビーム砲搭載

スティン・グレー

100pts.全滅1000pts.



ラウンドのはじめに出現します。弾も撃ってくるので前に出ないように

ラフ・スカル

500〜5000pts.



EXES要塞の砲台と，空中物の2種の働きがあります。5発で破壊

スピン・スカル

500pts.



5発で破壊できます。左右に動きながら降りてきます

トンボ

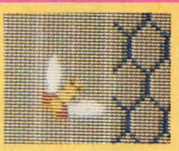
100pts.



弾を同時に3発撃ってきます。ときどきしつこく追いかけてくるので，注意しましょう

ハエ

100pts.



弾を同時に2発撃ってきます。弾の間から反撃しましょう

クワ

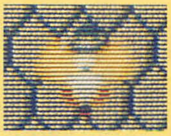
100pts.



高速で飛んできて一時停止し，プレイヤーを狙って突っ込んできます。画面下にたまるとうっとうしい敵です

アブ

100pts.全滅500pts.



雑魚(ザコ)だが全滅をねらって深追いをすると危険!!ほとんどジ○ラと呼ばれています(?)

ハイパーヤシチ

100pts.



おもに要塞護衛用として開発されており，弾を撃たずに体当たりをしてきます

Pow(パウ)

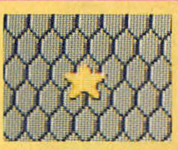
100pts.



これを取ると画面上のEXES軍がフードに変わります

佐吉(さきち)

5000pts.



突然，画面を横切っていきます。なぜでしょう?

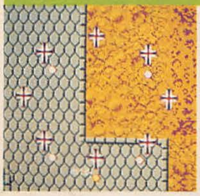
パワーアップ

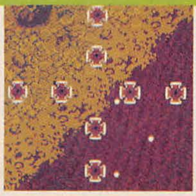
100pts.

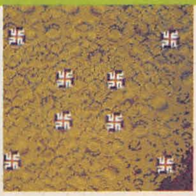


マイシップが4段階にパワーアップします

デスラー1号　デスラー2号　デスラー3号

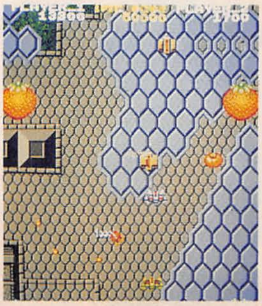




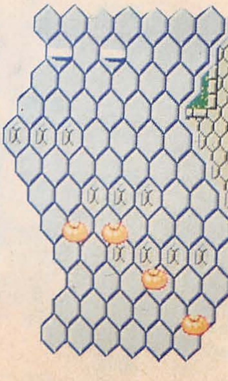


100pts.全滅1000pts

突然，出現(ワープ)し弾を撃って消えます(2度出現する)



▶本当においしそうなジャンボイチゴ



EXED EXESを100倍楽しむ法

ジャーン！　なんと，このゲームは2人同時にプレイすることができるのです。1人のみでも当然プレイできますが，友達などと2人同時にプレイすると，楽しさ100倍，強さは2倍！

操作法は，8方向レバーと発射ボタン1コの極めて簡単なものになっています。君はカーネル号またはサージェント号に乗り込み，EXES軍を迎え撃ちます。

スーパー・ウォールの中などに，ときどきPowが隠れています。このPowを取ると，画面上のEXES軍はすべていちごなどのフードに変わってしまい，体当たりしてこれらをボーナス・ポイントとして得ることができます(500pts.～??)。

テクニック

★1P必勝法

1人プレーのときは，敵を攻撃するよりも逃げることに重点を置いてプレイしましょう。地上物をすべて破壊していこうと思っていると死を招きますヨ。

★2P必勝法

2人プレーの場合は，逆に攻撃に重点を置きましょう。相手プレイヤーに敵の弾がいかないような気配りや，援護射撃が大切です(気配りのすすめ)。

★連射で切り抜けろ

今までのゲームが，ほとんど敵の弾を撃てなかったのに対して，このゲームは敵の弾の破壊が可能です(2発で破壊)。危険が迫っても，連射することによって進路を切り開くことができるのです。お忘れなく!!

★要塞を破壊せよ！

要塞は，核ソーラー・エネルギー変換装置が弱点です。核をすべて破壊すると，要塞の攻撃力は半減します。

★ハイ・テクを駆使しろ

プレイヤー機の当たり判定は，中心の12×10ドットとなっていて，非常に小さいので，サイド・アタック，バック・ファイヤー※といった技が使えます。

※サイド・アタック，バック・ファイヤー…自機の横や後ろに敵キャラが接触するしゅん間に弾を撃ち，敵を破壊するHighテク。

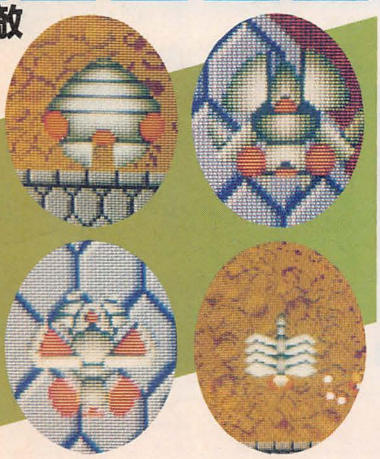
★無敵を有効に！

プレイヤー機が出現したあとの数秒間(点滅している間)は無敵です。要塞の砲台など，強い敵を攻撃しましょう。

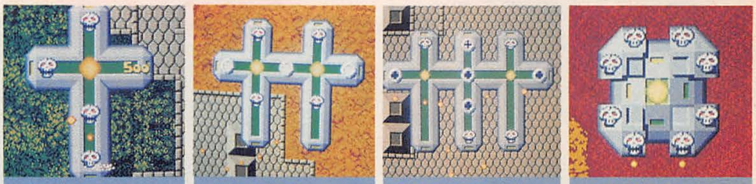
★レバー操作に熟練しろ

レバー操作の前後角度によって，プレイヤー機の撃つ弾のとどく距離が変化します。前(押す)にすると遠距離になり，後(引く)にすると近距離に届きます。

大敵



空中要塞



クルス	ツイン・クル	トリ・クル	EXES1号
5000pts.	10000pts.	30000pts.	10000pts.



EXES2号	EXES3号		プロトタイプ EXED EXES
10000pts.	10000pts.	3000pts.	50000pts.

地上物

スーパー・ウォール

100pts.



6発で破壊でき、Powが隠れていることがあります

砲台(100pts.～10000pts.)



30発で破壊するもの，弾を同時に4発撃つもの，移動するもの，いろいろあります

レーダー(200pts.)



2発で破壊

EXED EXES

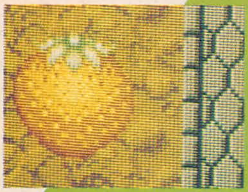
?

500000pts.



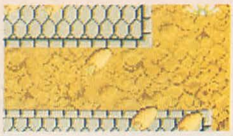
フード

ジャンボ・イチゴ 10000pts.

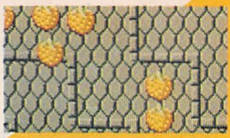


Powを取ると画面上のEXES軍はフードに変化しますなんと，32×32ドットのジャンボイチゴ！

人参 500pts.



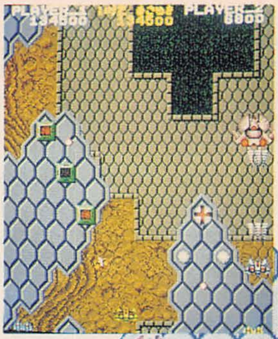
イチゴ2000pts.



リンゴ1000pts.



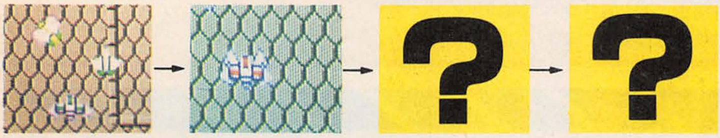
他にもフードは10種類ぐらいあるのですが，キャラクタや出しかたはいまだに謎となっています（カプコンでも製作者1人しか知らないトップシークレット？）

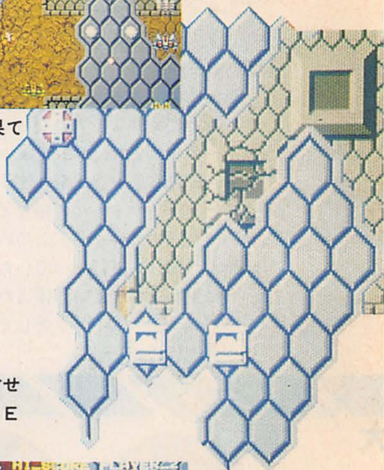


▲戦いは果てしなく続く

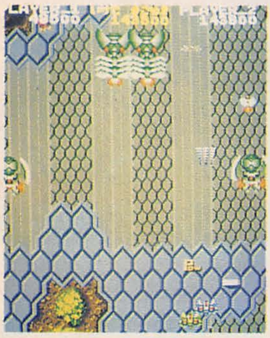
進化する(パワーアップ)マイシップ

Powを取ることによって，プレイヤー機は4段階に変化します。





▼ド迫力でせまる　EXES軍

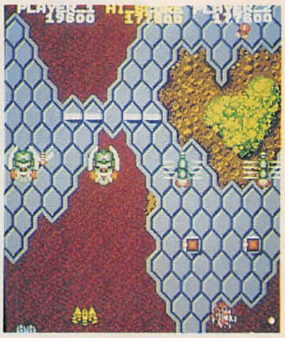


◀早くPOWを取れ!!

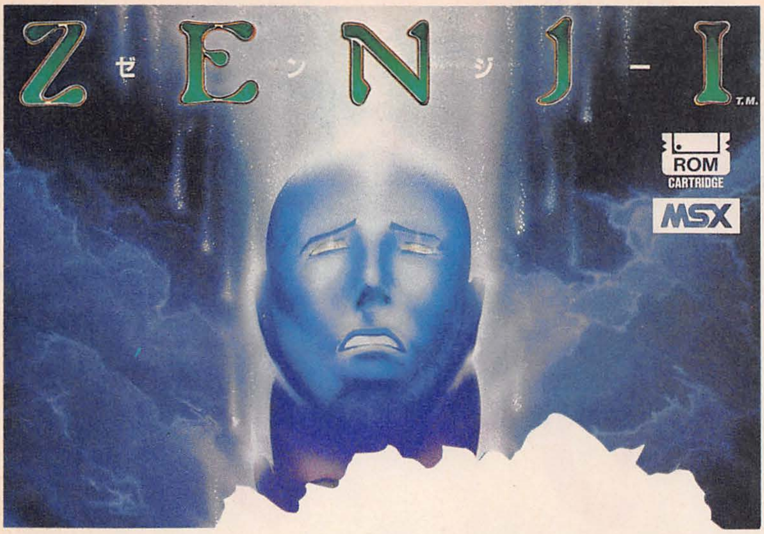
終わりに

このゲームの発売は，2月中旬ということですから，まだプレイしていない人が多いと思います。発売になったら，ぜひ一度はプレイしてみてください（なるべく2人で)。美しいグラフィック，神秘的なBGM，ゲーム性の深さで，きっとあなたもEXED EXESの虜になるでしょう。

See you again!



※このゲームの内容は，プロトタイプによるものなので，発売されるものとは多少設定が異なることもあります。



by PONYCA　　for MSX

Written by 手塚一郎　（ROMカートリッジ）（¥4,800円）

●プロローグ

画面の中央に，生命の源が息づいています。このゲームの目的は，この生命の源から創られる緑の道がとぎれないように，迷宮エレメントをすべて連結することです。欲望と妄想をさけ，時間切れにならないように注意してください。

●HOW TO PLAY

画面には，マンホールのようなエレメント（Lや⊥など）が，たくさん並んでいます。あなたは，これを回転させ画面中央にある生命の源に全てつなげれば，1面クリアとなります。Face(あなた)は，カーソル・キー（ジョイスティック）でエレメントの上の道を動きます。道のないところは通れません。スペース・キーを押したまま左，右のカーソル・キー（ジョイスティックを左か右へ倒す）を押すと，Face(あなた）の下にあるエレメントはその方向に回転します。

このゲームのポイントは，生命の源につながっているエレメントが緑色に変化するので，緑色でないエレメントをどうつなぐかに頭をつかう点です。単に，緑色でないエレメントを回転させればつながるのではなく，すでに緑色になっているエレメントをワザとくずしてからでないと，つながらなかったりもします。

タイム・オーバーや，少しあとの面で出てくる「欲望の炎」にぶつかってしまうと，Face(あなた)はやられてしまいます。

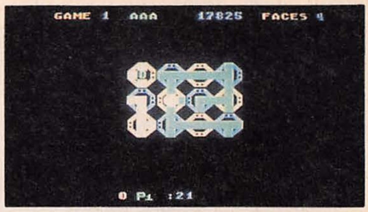
●このゲームのおもしろいところは？

このゲームのだいご味は，敵とのかけ引きのなかで，先の先の先を読みエレメントを連結していくことにあります。一見関係のない場所を動かすと，いきなりエレメントが完成してしまったりという目をはなせない展開が続きます。敵を閉じこめたり，エレメントを回転させて敵の動きを変化させたりと，単なるパズル的要素だけのゲームではなく，敵とのかけ引きも十分に楽しむことのできるものなのです。

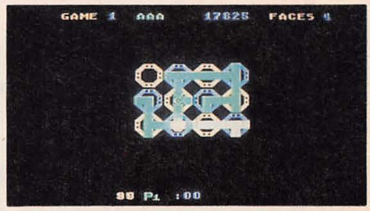
●エピローグ

このゲームのデザイナーであるマット・ハバード氏は，このゲームについてつぎのようにいっています。

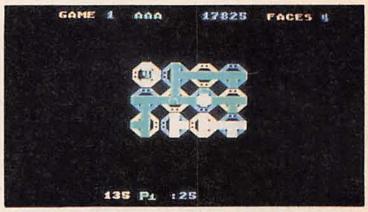
「ゼンジーは，プレイヤーとゲームの間にユニークな相互作用を生み出す。ゼンジーは新しい種類の経験であり，その戦略は鋭敏な射撃とか工夫をこらしたゲーム構想にあるのではなく，正しい動きを感知し，直感を信じるところにある。ゼンジーの目的は，エレメントをすべて結合し生命源へたどり着くことにある。しかし，ゲームをするうちに，正しい方法は先の見通しを立てることよりも，「行くがままにさせる」といったようなものであり，そうすると結合が簡単に起きることが判ってくる。プレイヤーは迷宮に通じる道を「感じ」，直感と技術的熟練を組合わせる方策を用いることができるようになる。楽しんでください」。



《写真1》ゲーム・スタート。一番左下のエレメントは，ボーナス・エレメントです



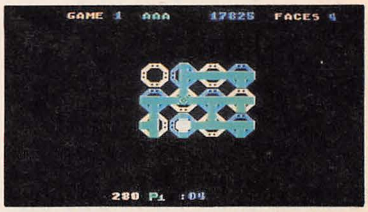
《写真2》あなたは1エレメント下がり，T字のエレメントを左へ回転させました



《写真3》つぎの面です。あなたのいるエレメントを180度回転させると……？



《写真4》実際に回転させればこのとおり！残りは左下のエレメントだけです



《写真5》ま下のエレメントを左へ90度回転させればＯＫ。つぎの面へ進みます

ウーン，ちょっとむずかしいですね。でも，リアルタイムのシューティング・ゲームなどにあきてしまった人には，新鮮なおどろきのあるゲームであることは確か。とにかく，ＭＳＸユーザーのみなさんには，実際に「ゼンジー」をプレイすることをおすすめします。他の機種にも移植してほしいなと思うソフトの一つです。

このゲームの問合せ先：
東京都千代田区九段北４－１－３
日本ビルディング３Ｆ
（株）ポニーPONYCA企画部
「マイコンBASIC」係

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

for FM-7/PC-8801/PC-9801 by マイクロキャビン



英雄伝説サーガ



Written by
山下　章

ジャジャジャーン！　みなさん，大ニュースです！　なんと，この私，山下　章がＴＶ出演をしたのです！　番組名はフジテレビの「クイズ・ドレミファドン！」１月13日放映成人式大会。結果はみごとに優勝！（ベーマガ読者の中にも，見てくれた人はいるかな？　なかなかハンサムだったでしょう？）同番組の２月17日放映の「グランド・チャンピオン大会」にも出演したんですが…結果は原稿を書いている時点ではわかりませんよね。では，例によって……
★Ｐ.Ｓ.私にわからないイントロクイズはない!!⁇

さて，前置きはこれぐらいにして，いよいよ本番に入っていこう。今月のソフトは，マイクロキャビン社の「英雄伝説サーガ」。この作品は，今までのアドベンチャー・ゲームとは一風変わった仕上がりになっているんだ。どんなところがちがうのかというと，まず第１にコマンド入力の方法。カーソルひとつでポンと選べちゃうから，今までのようなわずらわしさはまったくない。

第２に静止画を連続的に動かして，絵に動きをもたらしていること。１枚１枚のグラフィック画面も，イラストから直接写したというだけあって，とてもキレイだ。その他，ストーリーの進行も今までのものとはひと味ちがったものとなっていて，ニュータイプのアドベンチャー・ゲームとして十分に楽しめそうだ。

このソフトは，ＰＣ-8801用（５インチ３枚組），ＰＣ-9801用（５インチ３枚組，８インチ１枚組，５インチ２ＤＤ２枚組），ＦＭ－７用（５インチ３枚組）が発売されており，価格はすべて9,800円となっている。
★Ｐ.Ｓ.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

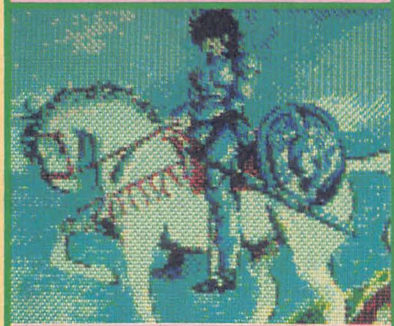
あらすじ

ある日，国王の自分に対するひどい扱いを怒ったドラゴンが，リンダという少女を「北の谷」と呼ばれる場所へ連れ去ってしまった。「北の谷」がどこにあるのかは誰も知らない。しかも，ドラゴンを倒せるのはこの世にただひとつ，聖なる武器しかないというのだ。そして今，ひとりの勇士が少女を助けるために深い森の中へと足を踏み入れていった……。



パカラン，パカラン……。山の中の小道を白馬にまたがってやってくる主人公。かつてゲームの導入部分にこれだけこったグラフィック画面を用意した作品があっただろうか？





「勇士よ，なんじの名を神に知らしめよ」このゲームでは，最初に登録しておいた名前でずっと呼びかけてくれるんだ。もちろん，ボクは「YAMASHITA」さ！

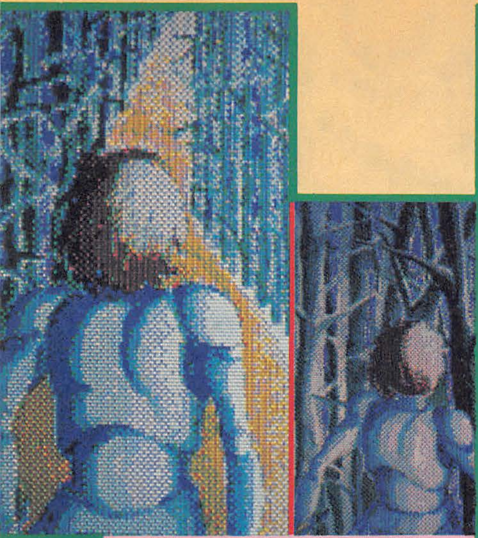




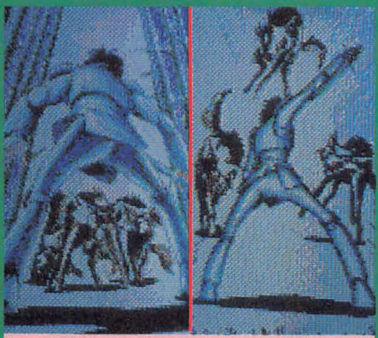




山道をさらに進んでいくと，ひとりの少女が突然目の前に飛び出してきた。「お願いです。ドラゴンに捕われの身となっている姉のリンダを助けてください」こんなカワイイ女の子の願いにこたえてあげられないようじゃ，男じゃない。もちろん，Yesだ！（キャビン：Noでもおもしろいよ）



最初のうちは，歩いても歩いても同じような森の絵ばかり。どうやら，こいつはかなり気合いをいれてマップを書いてみるしかなさそうだ。そうそう，ヘタに森の中に入ると狼たちに襲われちゃうから気をつけるように。





ほうら，うかつに森に入るから，こういうことになっちゃうんだ。もともと狼の群れにたったひとりで立ち向かおうなんてのが無理な話。ときどき運良く勝てることもあるけれどエジキになっちゃうのがほとんどだヨ。



森のところどころには，大きな川が流れている。この川はとても流れが速いから，不用意に入ってしまうとたいへんなことに……。激流に流されて，とんでもないところへたどり着いてしまうんだ。



ところが，ある場所から行くと，浅瀬になっていて渡れる川もあるんだ。この場所を見つけるまでがひと苦労だけど，一生懸命探せばきっと見つかるはずだ。めんどうくさがらずに探してみよう。森にたずねるなんていう手もある。

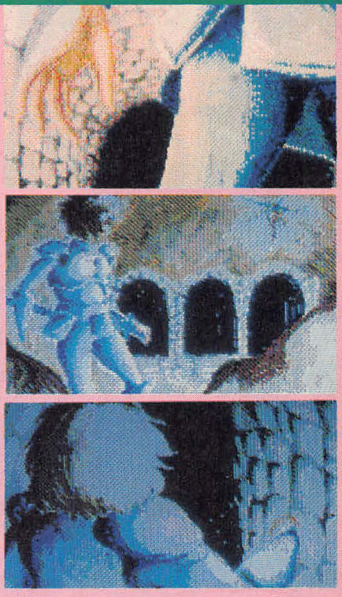




場面は変わって，こんどは絶壁におおい囲まれた道。絶壁にいろいろと話を聞いてみるといい。オッと，まちがっても崖に登ろうとしちゃいけないヨ。崖に登ることイコール神に逆らうことと見なされて，たちまちゲーム・オーバーになっちゃうんだ。

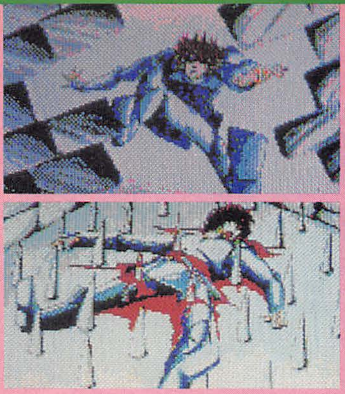


絶壁の道を歩いていると，どこからともなく妖精のFinaが近づいてくることがある。彼女はキミの態度しだいでは善にも悪にもなってくれる。なにしろ，「北の谷」へ無条件で連れていってくれることもあるんだ。



絶壁のところどころには，こんな洞窟がある。全部で10か所に洞窟があるんだけれど，どれにも１度は入ってみる必要あり。ナゼッて？　だって，あの洞窟の中にはドラゴンを倒すために必要な××があるんだもの。



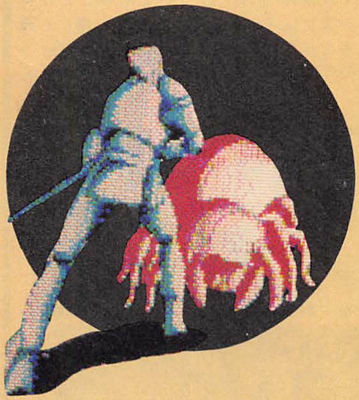


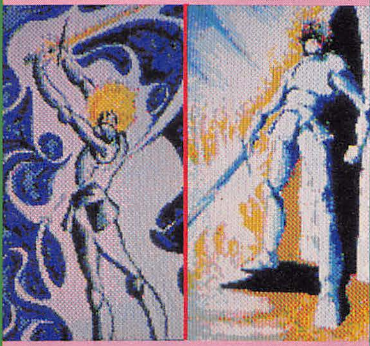
洞窟の中には，こんな危険な場所もある。入るだけでくしざしにされてしまうのダ！　だけど，どんな方法を使っても前もってこの危険を知ることはできない。入ってしまった人は不運だったとあきらめてほしい。アーメン。





ただし，死んだ時にある名前を入力すると，キミは再びこの世界に復活することができるんだ。つまり，ある名前さえ知っていれば，このゲームでは「死」なんて恐れることはないのダ。それを知るためには，××を手にいれなくっちゃ。

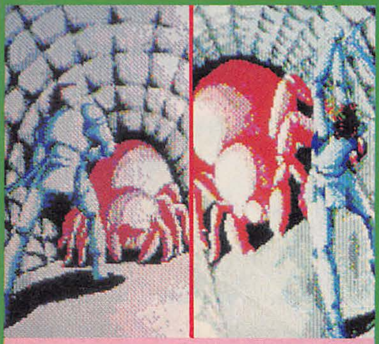




ここが目的の物のある洞窟。壁さんと仲良くお話して，ついに手に入れた聖なる武器！　これさえ持っていれば，「北の谷」にいるドラゴンだってこわくはないゾ。



ついにやってきた「北の谷」。あの丘の上の十字架にしばりつけられている女性こそ，まさしくいとしのリンダ！　さあ，はたしてキミは彼女を助けることができるだろうか？





中でクモのバケモノが待ちかまえている洞窟もある。ここでは，やっぱり戦うしかない。運が良ければ勝つこともできるけれど，その確率は20％ぐらいってとこかな。



プレイヤーが死んだときの画面。カワイイ女の子がキミのために涙を流してくれるんだ。この子の涙にこたえるためにも，もう１度プレイするっきゃない。

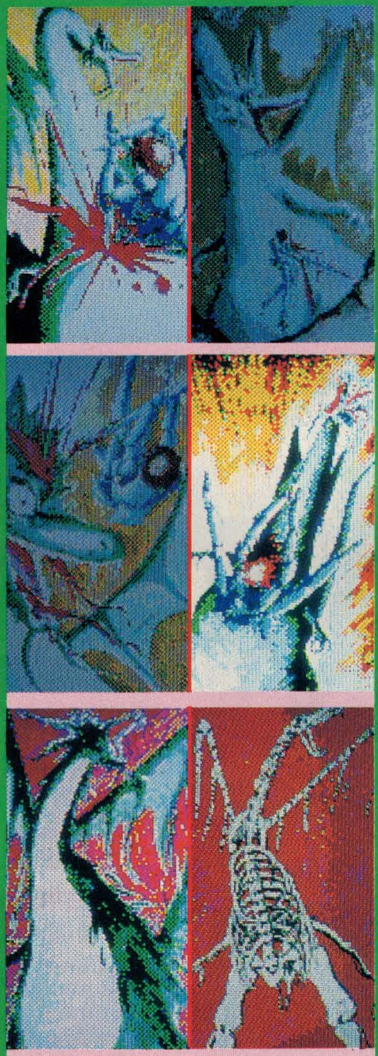


■カタログ請求先：マイクロキャビンBM係　〒510 三重県四日市市鵜の森一—二—十五





いよいよドラゴンと対決だ！　とても恐しい怪物ではあるが，聖なる武器さえ持っていればもう安心。ヤラレそうになっても，攻撃精神を忘れず，ひたすらアタックせよ！



ヤッタ！　激戦の末，とうとうドラゴンを倒したゾ！



ドラゴンを倒すと，ゲームはとうとうフィナーレへ。リンダはお礼に，なにかをプレゼントしてくれるという。選ぶ物によってまったくちがった画面が見られるので，解き終わった人は何度もチャレンジしてみるといい。



ちなみにここに載せたのは，リンダ自身を選んだときとFinaを選んだとき，さらには「何もいらない」というのを選んだときの画面写真だ。この後にも，登場人物紹介をかねた感動的なエンディングがあるので，心ゆくまでこのソフトを楽しんでみてネ。

見たことのないギャラガ続々！

MSX Galaga

全チャレンジング・ステージにチャレンジ！

C株ナムコ

BY なにわ

MSXパソコンもお持ちの読者のみなさんはもうナムコットの"ギャラガ"をプレイしましたか？

ナムコのゲームをパソコン用にリプログラムしている我がDEMPAマイコンソフト開発室でも，このソフトのよさにビックリ！とても感心してしまいました。

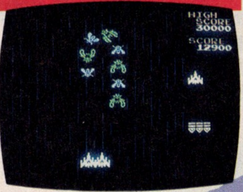
さてこの"ギャラガ"，自機"ファイター"で上方から，さまざまな角度，編隊飛行で攻撃してくるギャラガ軍団をやっつけるゲームなのですが，3面からスタートし，7，11，15，19，23，27，31面にはチャレンジング・ステージが用意されています。

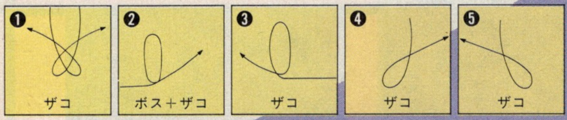
これらをパーフェクトで取るとスコアもグーンとアップします。今回はこのチャレンジング・ステージの攻撃法をご紹介しましょう。

なお近く，各パソコン用のMSXバージョンに負けないおもしろさを盛り込んだ"ギャラガ"を発売します。期待していてくださいね。

3面

①ザコを中央で攻撃
②ボス＋ザコを中央で攻撃
③ザコを中央で攻撃
④ザコを中央で攻撃
⑤ザコを中央で攻撃
シングルでもパーフェクト可能！

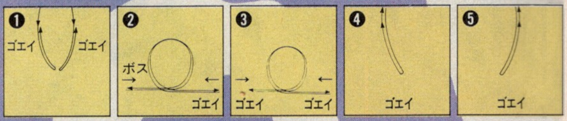




7面

①ゴエイを中央で攻撃
②ボスとゴエイを中央で攻撃
③ボスとゴエイを中央で攻撃
④ゴエイを中央で攻撃
⑤ゴエイを中央で攻撃
デュアルのほうが有利

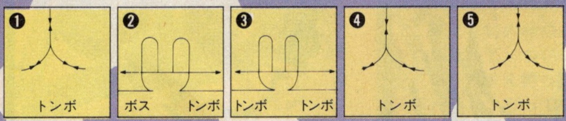




11面

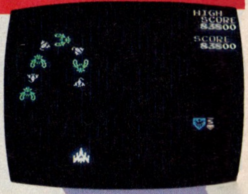
①すぐ左から40%の位置に移動し攻撃
②自機の半分ほど左に移動し攻撃
③右から40%の位置に移動し攻撃
④これは①と同じ
⑤右から40%の位置に移動し攻撃





15面

①左から40%の位置。中心をネラウ
②動きに合わせ左から右へ移動攻撃
③これは②の逆
④これは①と同じ
⑤右から40%の位置。中心をネラウ
①④⑤共敵が重なったところを撃つ

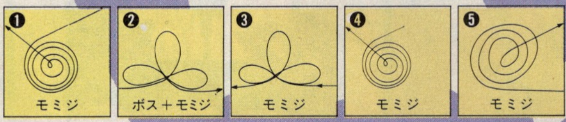




19面

①②③④⑤ 敵の動きにだまされずに先読みしながらネラウ

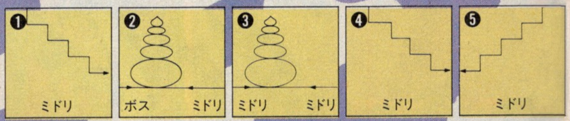




23面

①できるだけ中央で全滅させる
②中央に敵が重なったときをネラウ
③これは②と同じ
④敵の動きに合わせ、右に移動攻撃
⑤敵の動きに合わせ、左に移動攻撃

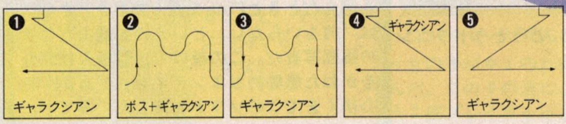




27面

①すばやく右に移動、敵が一番下におりたところを攻撃
②じっと①の位置で待ち、右にきたときに連射
③、④　左端に行き②、①と同じ
⑤ここは①の逆

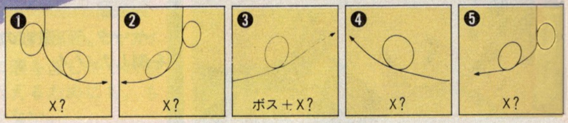




31面

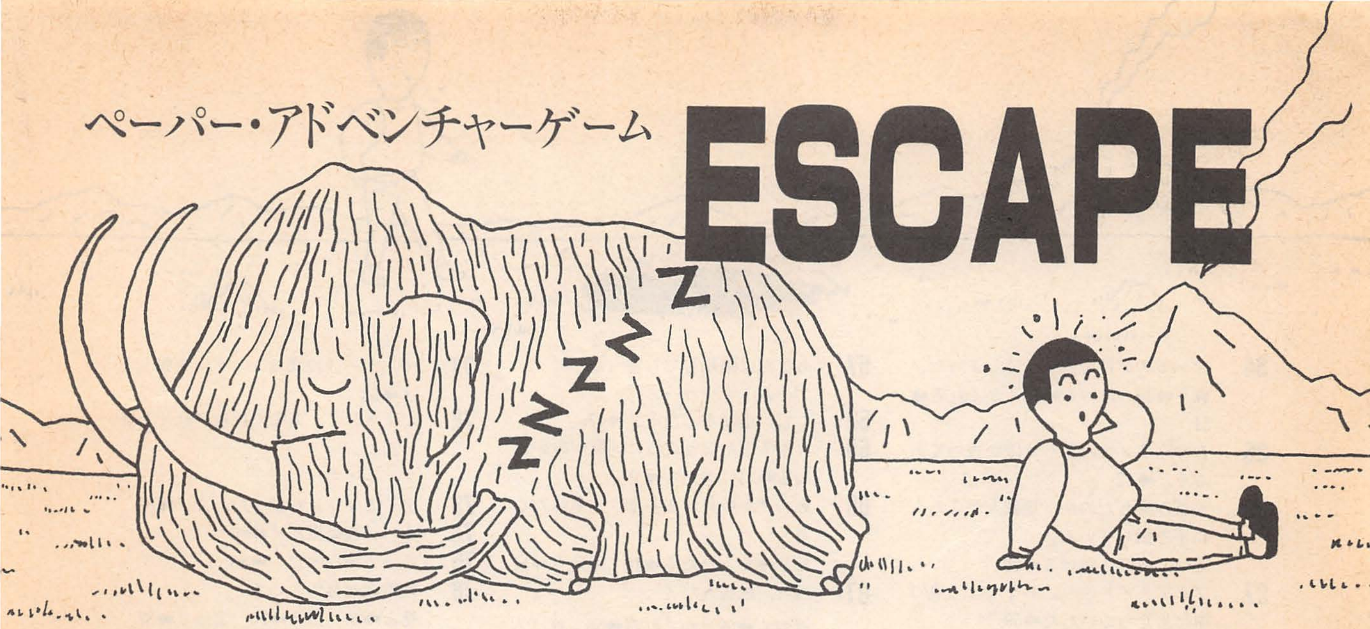
①左から40%の位置でスタート。左右の動きを先読みして射つ
②ここは①の逆
③④左端に移動。出現時に多くやっつけ、動きながら攻撃、④は逆方法
⑤ここは②と同じ





ペーパー・アドベンチャーゲーム

ESCAPE



STORY

定期テストの前夜。あなたは，眠たい目をこすりながら勉強をしていました。歴史の不得意なあなたですが，勉強をしないわけにはいきません。いやいやながら歴史の教科書を開いていたのですが……。

気がつくと，あなたは草原の中で倒れています。あたりを見回すと，な，なんとマンモスが大きないびきをかいて眠っているではありませんか!? さあ，ここからあなたの脱出が始まります！ がんばってください。

"TRY IS BEST！"

© 手塚一郎
作 逃げ足くん

遊びかた

まず行番号を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，つぎに，今，可能な動作が三つ書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで・・これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自信が後でつまらない思いをするだけですから・・。

1 目の前でマンモスが寝ているぞ。
見る➡27　逃げる➡21　くすぐる➡34

2 しまった！水面にはワニが…。➡15

3 紫色のきれいなつぼだ。➡12

4 ギャー！あなたは地底モンスターに殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

5 剣が重すぎて，あなたは穴に落ちてしまった。➡48

6 手に何かを持っているぞ。➡35

7 S◯N◯の製品らしい！➡76

8 よし，拾ったぞ！➡23

9 ◯A◯I◯ON◯Lの製品らしい！➡87

10 ひえーっ！追いかけてきた！
逃げる➡19
かくれる➡51
戦う➡30

11 息が続かず，あなたは死んでしまった。ゲーム・オーバー

12 つぼが落ちている。
見る➡3　取る➡67　素通り➡46



13 ギャー！なんとあなたは地底人に食べられてしまった。
ゲーム・オーバー

14 真珠の首飾りが入っている。
見る➡18　捨てる➡55　首にかける➡29

15 あなたはワニに食べられてしまった。
ゲーム・オーバー

16 カギが落ちているぞ。
拾う➡32　拾わない➡28

17 あれーっ！助けてくれー！➡41

18 何かしかけがありそうだ。➡14

19 グチャ！あなたはマンモスに踏みつぶされてしまった。
ゲーム・オーバー

20 ひえーっ！追いかけてきた！
戦う➡13　また逃げる➡42

21 ホッ。あなたは無事，逃げることができた➡26

22 地底人が気がついて，こちらへ近寄ってきた。
逃げる➡20　話しかける➡36

23 大きな穴があいている。
見る➡66　飛び越える➡5　入る➡48

24 大きな穴があいている。
見る➡68　飛び越える➡33　入る➡60

25 これは黄金でできている，がんじょうそうな宝箱だ。➡44

26 おや，剣が落ちているぞ。
拾う➡8　拾わない➡24

27 ぐっすり眠っているようだ。➡1

28 うわ～っ！あなたは落し穴に落ちて死んでしまった。
ゲーム・オーバー

29 うっ！苦しい……。➡39

30 ブォーン！あなたは，マンモスの鼻息で吹き飛ばされた。➡17

31 うわあぁぁ……。➡90

32 よし，拾ったぞ！➡44

33 よし，飛び越えたぞ！先へ進もう！➡16



34 マンモスが目を覚ましてしまった。
戦う➡30　逃げる➡10　かくれる➡51

35 おやっ？メモだ。バツ印が書いてあるぞ。➡12

36 言葉が通じたのか，地底人がこちらに手を振っている。
近づく➡65　逃げる➡20

37 ブクブクブク……。あなたは，池の中にもぐっていった➡59

38 言葉が通じたのか，地底人がこちらに手を振っている。
近づく➡72　逃げる➡91

39 あなたはちっ息して死んでしまった。
ゲーム・オーバー

40 がい骨は粉々にくだけてしまった。➡12

41 ボッチャン！あなたは偶然池に落ち命を取りとめた。➡50

42 わっ！あなたは地底人のワナにかかって死んでしまった。
ゲーム・オーバー

43 げっ！まったく言葉が通じない！➡4

44 あっ！宝箱だ！
見る➡25　カギで開ける➡49　さわる➡52

45 うわーっ！剣がまったくきかないぞ！
逃げる➡58　体当たりする➡71　話しかける➡43

46 おや？遠くに光が見える。➡62

47 おや？遠くに光が見える。➡61

48 おや？何かがこちらへ向かってくるぞ。➡54

49 ガチャガチャ……。よし，開いたぞ！➡14

50 あっ！ワニが近づいてきた。
戦う➡15　逃げる➡63　もぐる➡37

51 マンモスは，気がつかずに走って行ってしまった。➡24

52 ヤバイ！手がくっついてしまった。➡57

53 やったー！洞窟を出たぞ。あれ？ここは出発した場所だ！➡1

54 出た!!地底モンスターだ！
逃げる➡58　剣を投げる➡45　話しかける➡43

55 首飾りが燃えだしたぞ！➡80

56 しまった！見つかった。
戦う➡13　逃げる➡20　話しかける➡36

57 あなたは餓死してしまった。
ゲーム・オーバー

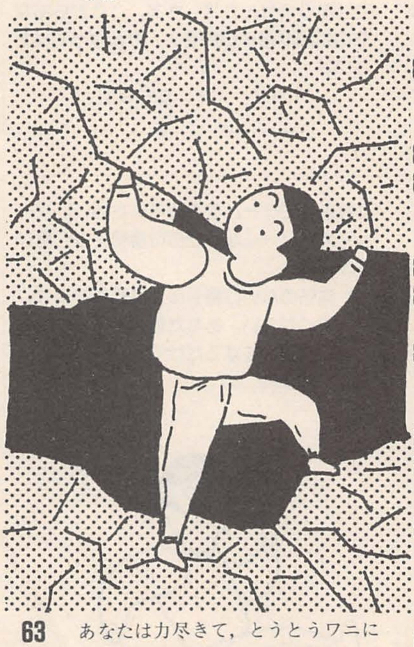
58 よし，逃げきったぞ！➡47

59 おや？こんなところに洞窟があるぞ。
入る➡11　もどる➡2

60 あっ！がい骨があるぞ。不気味だなあ。
見る➡6　たたく➡40　素通り➡12

61 あっ，地底人だ！
近づく➡69　かくれる➡56　逃げる➡42

62 あっ！地底人だ！
近づく➡22　かくれる➡56　逃げる➡42



63 あなたは力尽きて，とうとうワニに食べられてしまった。
ゲーム・オーバー

64 道が分かれている。
右に進む➡76　左に進む➡42

65 地底人が洞窟の出口を教えてくれた。➡53

66 中は真っ暗で何も見えない。➡23

67 わっ！毒ガスが出てきた！たすけてー。ゲーム・オーバー

68 中はまっ暗で何も見えない。➡24

69 地底人が気がついて，こちらへ近寄ってきた。
逃げる➡20　話しかける➡38

70 よし，拾ったぞ！➡84

71 やったー！地底モンスターを倒した！➡53

72 だまされて，あなたは殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

73 タイムマシンが動きだした！➡86

74 あっ！操縦席だ！➡85

75 あっ！操縦席だ　➡88

76 乾電池が落ちている。
見る➡7　拾う➡70　素通り➡87

77 おっ！タイムマシンだ！中に入ってみよう。➡74

78 タイムマシンが動きだしたぞ！➡83

79 電池がなくなり，もう少しのところであなたは帰れなくなってしまった。
ゲーム・オーバー

80 あなたは，火につつまれて死んでしまった。
ゲーム・オーバー

81 よし，拾ったぞ！➡77

82 ドカーン！タイムマシンが爆発して，あなたは死んでしまった。
ゲーム・オーバー

83 タイムスリップしたぞ！➡31

84 おっ！タイムマシンだ！中に入ってみよう。➡75

85 スイッチと電池ボックスがあるぞ！
スイッチを押す➡82
乾電池を入れる➡78

86 タイム・スリップしたぞ！➡92

87 また，乾電池が落ちているぞ。
見る➡9　拾う➡81　素通り➡53

88 今度はスイッチと電池ボックスがある。
スイッチを押す➡82
乾電池を入れる➡73

89 あれ？タイムマシンが止まったぞ？➡79

90 気がつくと，あなたは無事家へもどっていました。もう朝になっています。あっ！確か今日は定期テストの日では……！
ひえええ・・。―おわり―

91 よし，逃げ切ったぞ！➡76

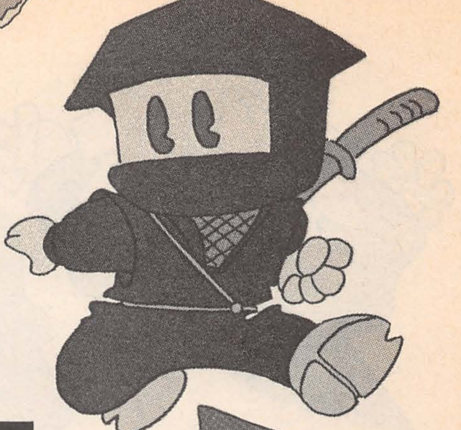
92 うわあぁぁぁぁ……。➡89

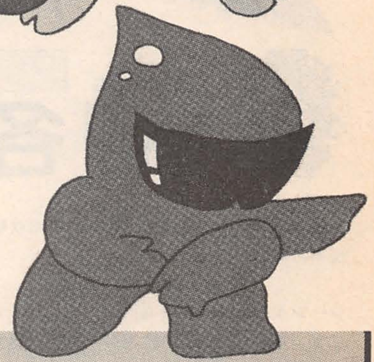
●投稿待ってま～す
本コーナーへの読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして，原稿用紙に書いてお送りください。なお，内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。また，全体のあらすじ，フローチャート，正しい行きかたも書きそえてください。あて先は「SUPER softコーナー編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいします。

忍者くん

9,999,999点への解法

by UPL written by VIDEO GAME FUN CLUB SAC





CHARACTER TYPE

このゲームは，コンピュータが考えながらプレイヤーに攻撃をしかけてくるという，思考回路を持ったゲームです。いわば，オセロタイプのリアルタイム・ゲームといえます。したがって，まず敵キャラクターの性質をつかむことが，ゲームの重要ポイントとなります。

敵キャラの性質には，大きく分けて4種類あります。

オットリ・タイプ

あまり上下の移動をせず，忍者くんを認識できるのは同じ階にいるときだけ。認識すると，やたらとシュリケンを投げてくる。

セコセコ・タイプ

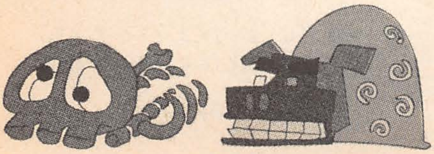
上下に激しく移動し，忍者くんを認識すると激しく接近と攻撃をくりかえす。同階にいるときだけ，忍者くんを認識する。

ノーマル・タイプ

上下合わせて3階分のキョリで忍者くんを認識する。しつこく追ってくるが，攻撃は前者より激しくない。

親分タイプ

一番最上階にいる敵。子分の数が3匹以下にならないうちは，逃げてばかりいる。一度認識したあとは，どこにいても忍者くんの居場所をつかんでいる。



テクニック

ここでは，特に後半必要なテクニックを紹介しましょう。

★急降下

とくに，ししまいやとかげの面で有効。敵の目の前で急降下して，気絶させます。左右に移動しないので，火にやられにくいメリットがあります。

★つばめ返し

後半，ヨロイの面で多用する技。上と下のフロアで，飛んだり急降下したりして集団攻撃をかわします。

★急降下＋シュリケン

だるまの面以降，よくはじき飛ばされる敵に使いましょう。敵の頭上に急降下して，接触する寸前にシュリケンを投げます。ボーナスはもらえなくなりますが，24面などでは使わないととうていムリ……？

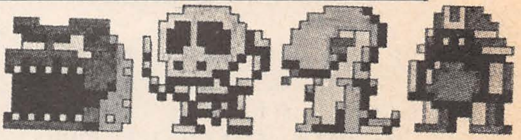


POINTS!!

★敵忍者の得点は，黒子100pts.だるま200pts.……ヨロイ800pts.などですが，親分になると×10倍の得点になります。

★スペシャル・ボーナスは，後半25,000pts.，最高30,000pts.です。

★1,000pts.ボーナスは，「1,000」という数字を打つと打ったぶん×1,000pts.がもらえます。最高6回まで。



その他

★シーン100になると，UPLからのメッセージが出ます。

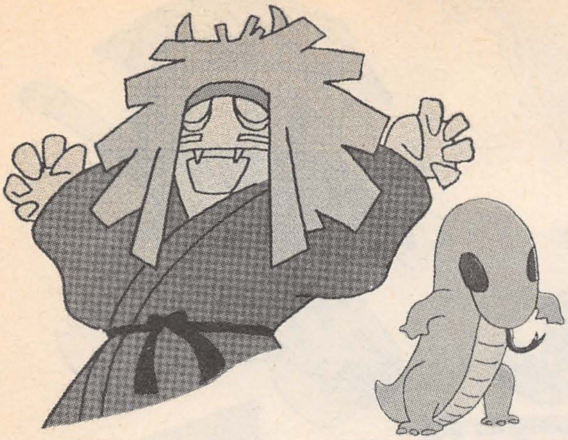
★シーン300をこすと，お城の面が2回続くようになります。

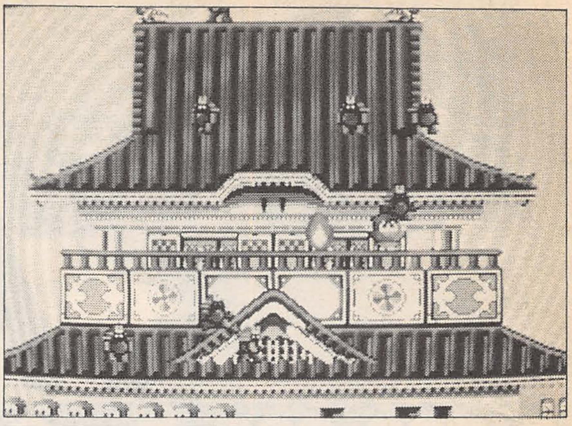
★ボーナス・ラウンドでは，7面よりどくろのストレンジ・ボールが出現し，それに当たるとアウトになります。全部で16ラウンドあるのですが，とくに14面では大量出現します。シュリケンを使いましょう。

★巻き物には取りかたがあって，12個とることも可能です。ヒントは，敵の配置と巻き物をどの方向から取るか，です。

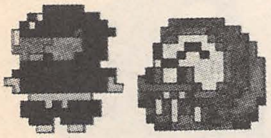
★分身した親分の本体を見分けるには，よく動きを見ることです。分身は忍者くんを攻撃してきますが，本体はしてきません。

★ビデオゲーム・ファンクラブ「SAC」：〒373 群馬県太田市新井町337-19プレイランドサミー内(連絡は往復ハガキにて)

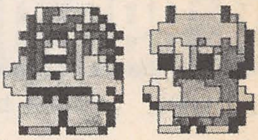




▶これがウワサの分身の術(ヨロイの親分)



各シーン攻略法



各シーンでの初期パターンと，その攻略法をお教えしましょう。

▼ ▼ ▼

シーン5：まず，左から落ちてくる「だるま」をやっつけ，一段上のフロアに落ちてくる「だるま」を倒す。なるべく下で待とう。

シーン6：左，右の「だるま」を倒し，一段上の「だるま」を倒す。

シーン7：一段上の「かぶき」が落ちてこなければ，気絶させて倒す。このとき，2段上の2匹の「かぶき」が頭上に落ちてくるので，急降下するとよい。

シーン8：一段上の「かぶき」が2匹最下段に落ちてくるので，やたらに上にあがらず，落ちてくる敵をダイレクトで倒す。火が出る前（15秒）までに，敵は4匹落ちてくる。

シーン9：最下段に4匹一度に落ちてくるので，右，左，右，左とリズミカルにダイレクトに倒す。

シーン10：初心者であれば一段上にJUMPせず，最下段に来る敵のみをダイレクトに倒す。「かみなりこぞう」が落ちてきて気絶するおそれあり。このへんから，つばめ返しの技を多用。

シーン11：右の一段上から落ちてくる敵をダイレクトで倒し，左から落ちてくる敵はシュリケンを投げてJUMPする（こうしないと，死んだ敵からかみなりがでてくる場合がある)。最初の4匹を倒すまで，あまり上へ行かないこと。

シーン12：一度に7匹の「かみなりこぞう」が忍者くんめがけて降りてくる。最初に右，左の「かみなりこぞう」をダイレクトに倒し…その後上へ上へと6階までJUMPして逃げること。

シーン13：やたらに上の段に行かず，最下段で一段上からくる「ししまい」を2匹倒し，一段上に昇ってまた降りるという「つばめ返し」をくり返し，最下段に敵のくるのを待つ。

※火は，この面からTIME 10をきると出てくる。

シーン14：絶対に一段上にあがらず，火が出てくる直前まで最下段に落ちてくる「ししまい」だけを倒す。

シーン15：まず一段上へあがり，落ちてくる「ししまい」を倒す。火の出る直前に下に降り，同様にくり返す。BONUSはとらないほうがよい。

シーン16：この面は，つばめ返しを最下段と一段上で多用する。早めにやっつけないと総攻撃をくらうことになる。

シーン17：この面は左側に落ちてくる敵を倒し，あまり上にあがらずに，最下段と一段上でつばめ返しをやる。

シーン18：この面の攻略は「かぶき」の3面と同じ。

シーン19：左から降りてくる敵をダイレクトで倒し，右から降りてくる敵も倒してから一段上に上がり，落ちてくる敵をダイレクトに倒すのをくりかえす。

シーン20：最下段で右から降りてくる敵をどんどん倒す。ねばれば6匹は来るはずである。つばめ返しは有効だが，ひと玉には注意。

シーン21：上から降りてくる2匹をダイレクトで倒し，一段上にあがり，BONUSは気にせずどんどん倒す。

シーン22：この面の敵の配置はだいたい「かぶき」の1面と同じであるが，両端のかぶとにはとくに注意。この面はいろいろな技を多用することにより，ボーナスとなる。親分である「黒子」は，思考回路の判断時間が早くなっているのでなめてかかるとだめ。

シーン23：左からくる数匹の敵を技を使って倒し，一段上の敵を気絶させて倒す。もし失敗すると，敵がいっせいに落ちてくるから注意。角をうまく使うこと。

シーン24：開発の間では地獄の24面と言われている。まずすかさずJUMPして一段上にあがる。すると敵を1人気絶させることができるので，それを倒し，あとは，最上階に上がってまた最下段にもどるなど，今までのテクニックをすべて使う。

シーン25：この面から，攻略法などないに等しく，今までのテクニックと使えるものだけが栄光を勝ちとる。なるべく上には行かないほうがよい。敵は今までの全キャラクター。

シーン26：敵は，「かみなりこぞう」×2，「だるま」×2，「どくろ」,「かぶき」,「黒子」，そして親分は「かぶき」。比較的ボーナスのとりやすい面。

シーン27：「とかげ」×3，「ししまい」×4，親分は「かぶき」。これを下から順々に倒すこと。できるだけ下のほうでねばる。

シーン28：全キャラ総出演，親分は「かぶき」。

シーン29：「かみなり」×2，「かぶき」×3，「ししまい」,「とかげ」，そして親分は「かぶき」。この面から，知る人ぞ知る分身の術が出る。子分をすべて倒し，城の一番上にいる親分を残すと……。

シーン30：「かぶき」×2，「どくろ」×2，「とかげ」,「かみなりこぞう」,「だるま」「ヨロイ」が出てきて，親分は「どくろ」，もちろん分身です。

シーン31：「ヨロイ」×2，「とかげ」×2，「だるま」,「かみなりこぞう」,「かぶき」,「どくろ」。親分は「とかげ」，もちろん分身。

シーン32：「ししまい」×2，「とかげ」×2，「かぶき」,「かぶと」×3。親分は「かぶと」で分身。

なお，この面をクリアすると，あとは25面からのくり返しです。

★パックランドのくわしい情報を満載した「パックランドの本」が販売されています。ご希望のかたは必ずつぎの方法厳守で右記の住所へ申し込んでください。
①1冊につき 500円の無記名の郵便小為替 ②6×10㎝くらいの白紙に自分の住所・氏名を記入

山下章の
レスキュー・アドベンチャーゲーム

みなさん，お待たせ！　いよいよ今月から，新コーナーが始まるヨ！　このコーナーは，アドベンチャー・ゲームをプレイしていて『どうしてもこの場面がわからない』という人に，ボク，山下　章がアドバイスしちゃうというウルトラサービスコーナーなんだ。2月号にちょこっと載せたコーナー新設のお知らせから，わずか4日足らずで山のようなハガキが送られてきて，ボクはもうビックリ。8才の子供から，40才のオジサンまで，世の中アドベンチャー・ゲームが解けなくて困っている人が多いんだなあ（女の子からのハガキがなかったのが残念。ベーマガ読者のカワイイ女の子，おハガキ待ってるヨ。もちろん，ファンレターでもかまわないからネ)。それでは，第1回目は，送られてきたハガキの中でもとくに多かった，いくつかの質問にお答えしちゃおう。

Q　僕はFM－7で「サザンクロス」に取り組む中学生です。学校では「アドベンチャーきちがい」と呼ばれていますが，山下大先生が5分で解いた最初の場面を，50日かかっても解けません。友達と5，6人でかかっても,「ボウエンキョウ　ノゾク」ぐらいしかできません。この僕にどうか愛の手を。**〔神奈川県横浜市・長瀬七海13才〕**

A　「アドベンチャーきちがい」だって？　ハガキを見るとキミの解いたアドベンチャーは「デゼニ」「サラトマ」「ポートピア」「ムー大陸の謎」ぐらいだろう？　そんなもんじゃ,まだまだ。ちなみにボクが今まで解いたアドベンチャーは,「デゼニ」「サラトマ」「サザクロ」「新竹」「メフィウス」「暗黒星雲」「テラ4001」「ポートピア」「鍵穴」「ウイングマン」「アゲイン」「デーモンズリング」……エンエンと続く作品群（編：中略します。山下先生ゴメンナサイ！)……「スタークラフト社全作品」「アリス」「黄金の墓」……書いていったらきりがない。そのほかロールプレイングも含めて，市販されているソフトのほとんどは解いているんだ。『山下先生に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!(影)』しかも，ボクがゲームを解くときには何の参考資料もないんだ。というのは，ボクのところへソフトがまわってくるのは，たいてい発売前か発売と同時。1から10まで，全部自分でやらなくちゃいけない。これは，すごい苦労と根気のいる孤独な作業なんだよ。オッと，話が本題からそれてしまった。ともかく，よっぽどのことでないかぎり，ボクに対して「××のアドベンチャーを解いたゾ」なんて自慢のハガキを送ってくるのは無意味だゾ。

さて，長瀬クンの質問だけど,「サザンクロスで最初のＵＦＯをどうやって呼んだらいいのか？」――あれれ,かりにもマニアを自称するキミが，この程度のトリックがわからないのかい？　まさか，ほかにはいないだろうと思ってハガキを調べると――いるわ，いるわ，山梨県甲府市の中沢クン，神奈川県川崎市の石田クン，その他もろもろのみなさん。

正解をいうと，とりあえずは長瀬クン，キミの「ボウエンキョウ　ノゾク」という行為自体はあっている。だけど，ただそのままのぞくだけじゃダメなんだ（女の人のシャワー・シーンが見えるだけだもんね)。アドベンチャー・ゲームの基本は，まずその場面にあるすべての物をLOOK(見る)してみること。すると，思わぬヒントが得られることがあるもんだ。ここでも最初の部屋の中にある物を全部LOOKしてやれば，おのずと答えはわかるはず。暗号を解読するためには，右の部屋に落ちている本を使ってやるといい。なおつけくわえるならば，UFOを呼ぶ方法は2とうりあるんだ。今書いた方法がわかった人は、もうひとつの「望遠鏡を使わない方法」を見つけ出してごらん。

Q　さっそくお便りを出します。「デゼニランド」でずっとひっかかっている「ホラマンションの入口」の入りかたを教えてください。暖炉と絵だけがあるアノ場面です。絵を取ったり，暖炉をGETしたり，火の中に入ろうとしたりしたのですが，全然ダメでした。暖炉がなにかのヒントになっているのでしょうか。入力方法を教えてください。ヨロシク。

〔横浜市港北区・太尾のデゼニランド〕

A　オイオイ，それはひょっとしたら，入力単語をズバリ教えてくれってことなのかい？　そいつはちょっと甘ったれすぎってもんだ。アドベンチャー・ゲームはもともと自分自身の力で解くもの，もろの解答を聞いちゃおうなんて，アドベンチャー・プレイヤーとしてのプライドがないのかな？　ボクは決して答えそのものズバリを明かしたりすることはしない。そんなことをしたら，メーカーの人に怒られちゃうし，なによりゲーム自体がつまらなくなっちゃうからだ。ここでは与えられるかぎりの最大限のヒントを与えていくつもりだから，そこから先は自分で考えてほしい。

では太尾のデゼニランドクンの質問にお答えするけど，確かに暖炉にヒントがあるんだ。この場面は持ち物を使いでもしないかぎり，どうにもクリアできそうにない。では何を使ったらいいのか？　どこかほかのアトラクションから取ってきたものだろうか？　いや，そんなにめんどうくさくはない。キミが取ることのできた絵(PICTURE)を使えばいいんだ。絵を××すると，暖炉が爆発して奥へ続いていく通路が現れるのダヨ。

Q　「サラダの国のトマト姫」のパンプキン城の牢屋の中の窓にかぶりついたカブがわからないよ～。「カブ　タタク」「サーベル　マド　キル」などバカなことをしても，まったくダメなのです。友達の家でやっているのですが，友

達もチンプンカンプン。山下先生！ どうか教えてください！〔栃木県下都賀郡・田村　聡14才〕

A ハハハハ…。田村クンはおもしろいところで悩んでるねえ。実は，あのカブには何のしかけもないんだ。アドベンチャー・ゲームには，このカブのように何かありそうで実は何もないという「ダミー」と呼ばれる品物が配置されていることがよくある。だから，何もできないようだったら，無視して先へ進んじゃうのもひとつの手かもしれない。ダミーかどうかというのは，ゲームを解き終えるまではほとんどわからないものなんだ。そのほか，持てる物の数が制限されているアドベンチャーで，わざとらしく必要のない物(ダミー)が落ちている場合もある。アドベンチャー・ゲームの中で，ダミーほどやっかいなトリックはないかもしれないね。

Q 山下先生!! ぼくはPC-8001mkIIを持っていて,「ドリームランド」を買ったのですが，自動販売機のところが解けません。「PUT COIN」や,「GIVE COIN」などやってもダメです。どうしたらいいですか。〔東京都葛飾区・二田学英12才〕

A 二田クンの想像どおり，この場面では自動販売機にお金を入れてあげるのが正解なんだ。が,「PUT」や「GIVE」じゃダメ。和英辞典で「イレル」という意味の単語を調べてみてごらん。英語のアドベンチャー・ゲームをプレイするときには，常に和英辞典をパソコンのわきに置いておきたいものだね。

Q 「ジャグラーストーン」で，やたらに出てくる人物をなぐりまくったら，怒られるし，なぐり返されるしで困ってしまった。それから，コピーしたら，コピーしたやつは起動しない。何故!?〔千葉県習志野市・浦島友成13才〕

A エート，それはだね,「ジャグラーストーン」は18セクターフォーマットをしてるからなんだ。さらに，ギャップを……オット！ なんでボクがこんなところでコピーの解説をしなけりゃいけないんだ！ 浦島クン，キミはなにか感ちがいをしてるゾ。このコーナーは「レスキュー・プロテクトはずし」じゃないんだから。でも，その年にしてプロテクトに興味を持つとは，将来が楽しみな少年だ(あまりの的はずれな質問に，おもわず掲載しちゃいました)。

いかがでしたか？ 今後ともできるだけおもしろくするよう努力していきますのでご期待ください。

このコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンに限ります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また，この場面でこんな入力をするとオモシロイことが起こるんだゾ〜といったような，キミが発見した㊙情報も書いてくれるとなおけっこうです。

中には往復ハガキで私に返事を求めてくる人もいらっしゃいますが，質問の返答はすべて誌上で，ということで納得してください。また，編集部にＴＥＬしてくださっても，まったくムダです。編集部としても電話による質問にはいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〠141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

★SUPEP Soft情報

グロブダーあふたあけあ 99面の解法

グロブダー99面クリアの方法は現在何とおりか発見されていますが，今回は主なる三つの方法を紹介しましょう。

タイプA

この方法ではほとんどグロブダー本体は動かさず，砲頭のみを器用に回してクリアする。

1）シールドはバトリング開始と同時に張っておく。

2）バドリング開始と同時にレバーをごく小さく動かし，第１図の矢印Ⓐの２方向へ向けてしゅん間的にビームを発射する(このとき，２方向とも何もいないところに向けること)。すると，ＢＦの①，②がビームのほうへ吸い込まれるように突っ込んできて破壊される。

ただし，この動作は極めて短かい時間に行なわないと成功しない。失敗した場合は，ＢＦの方向に向かって砲頭を振り回すようにしてビームを連射して破壊しよう。

3）ＥＴ①，②をサッサと片付ける。

4）ＢＦ①の破壊でＯＨ①，②は自動的に誘爆される。また，ＢＦ②の破壊でＯＨ③が誘爆し，ＹＨもシールドを少し消耗する。

5）ＹＨにビームを斜めから撃ち込んでクリア。ただし，２）のＢＦ②の破壊が遅れていると，ＯＨ③は誘爆していないので，こちらをビームで狙い撃つ。

タイプB

1）バトリング開始と同時に,Ⓑ地点までシールドを張りながら進む(Ｆの斜め下)。

2）矢印の方向にビームを撃ち続け，ＯＨ①，②を破壊する。ＢＦ①もその誘爆に巻き込まれる。

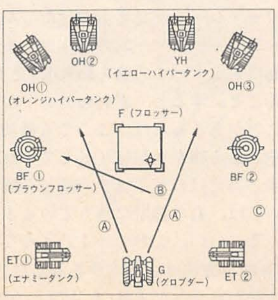
3）敵がＧの周りに集まってくるあたりで，Ｇはシールドを失い爆発する。周りの敵も次々と誘爆し，クリアとなる。

タイプC

1）バトリング開始と同時に，シールドを張りながらⒸ地点まで進む。

2）近い敵から順に破壊してゆく。

3）うまくいけばクリアだが，この場所は比較的敵の死角をついているので，１機で30秒くらいねばることもできる。



《第１図》BATTLING 99

なお，今回のハイスコア集計期間では，つぎのかたがたが99面をクリアしています。

Ｋ.Ｏ，林大紋，ＶＥＲＴＥＸ-ＡＫＥＴＡ，ＶＥＲＴＥＸ-ＦＡＮＣＹ-ＡＬＩ，ＶＥＲＴＥＸ-ＹＡＭＡＮＥ，錦城大太，Ｓ.Ｋ，ＺＭＲ，ハッピーあきお，Ｙ.Ｗ，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ（備考欄に「99面」の記入あるかたのみ）

また，先月号の本誌で，都内で初めて99面クリアしたプレイヤーが見城こうじであるように書かれてありましたが，これはレポーターのあやまりでした。誤解を招いたことを深くおわびします。

（レポート：見城こうじ）

B-ウイング あふたあけあ

こんにちは,ベーマガ毎月買っています。ところで，僕の友人で今，Ｂ－ウイングに凝っている人がいます。僕は，その友人に１月号の「Ｂ－ウイング 9,999,999点への解法」にあったとおり「２人用ではＶウイングでＧＮ－014を破壊できないよ。」と教えてあげたんです。ところが，その友人は2人用のほうで見事にＧＮ－014を破壊したのです。僕はベーマガに書いてあったこと

なので自信を持って言ったのに，あっけなく破壊されてしまってショックでした。それからその友人が「その本いんちきじゃねーのか」と言ったり，ベーマガを毎月買っていた人も「もう買うのよそうかな」などと言い出したのです。どうしたらいいのでしょうか。　　　　（東京都：高島善徳）

ワァー，ごめんなさい。弁解のしようがありません。もともと，これは２Ｐ用では１Ｐとゴブナスの位置が違うことを強調したかったのですが，１Ｐ用と同じ攻撃法では簡単には破壊できなかったので，僕が誤解していました。同様な内容の投書が何通かきていました。本当に，すみませんでした。

高島クン，これからもスーパーソフトコーナーをよろしくお願いします。

（響あきら）

ニューゲーム紹介 ドラゴンバスター byナムコ

あなたはドラゴン・バスターです。しかもたった１人。バイタリティがなくなってこの１人が死ぬと，ゲーム・オーバーになってしまいます。バイタリティをなくさないように山や塔，廃墟などを進み，ドラゴンの住むドラゴン山にむかいましょう。画面にはまず全マップが出ますから，自分の行きたい道を選ぶことができます。

山や塔にたどりつき，中へ入ると，画面は４方向スクロールする迷路状の洞くつになります。あなたはこの迷路をすすみ，ルームガーダーのスケルトン（ドクロ戦士）や，ウイザード(魔法使い)やリーベン（ピョンピョンとんでくるヒズメのついた鳥），テストール（アルマジロのような動物）と戦うわけです。そのほかにも，剣や盾をもった物やドアをうしろに隠しているものなどがいてもう大変。

あなたの武器は剣とファイヤーボールですが，このゲームではこの二つの武器の使いかたが重要なポイントとなっています。

ダメージを増やさないように武器を使わなくてはいけませんから，剣を遠くからふり回したりしてはダメ。バイタリティの少ないときには，ファイヤーボールを使ったほうが有利です。くわしいことは，来月号でまたお知らせしましょう。



◀ウィザードと戦う主人公

マイコンハウスSPSの新作「ぐるっぺ」

おもいっきり頭を使って，リアルタイムゲームをしたいと思っているキミ。マイコンハウスＳＰＳから，思考型リアルタイムの新作ゲーム「ぐるっぺ」が発売になります。

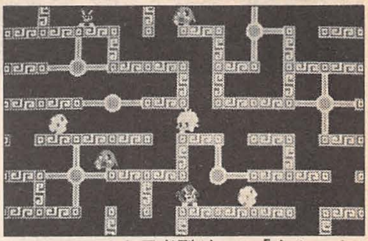
回転ドアに囲まれた迷路屋敷が，ゲームの舞台。早く仲間を助けて，抜け出しましょう。手持ちの武器は，ホイホイひとつ。敵は成長しながら攻めてきます。変身シーンも見ものですよ。

いつまでも出られないでいると，情無用の敵の総攻撃を受けてしまいます。ところどころに出てくるアニメのような動きもユカイです。

また，このゲームにはコンストラクション・モードがあり，自由に画面データを作成することができます。５ＦＤ版では，異機種でのデータの互換性もあります。

機種はＸ１，ＭＺ－2000，ＰＣ－8801用で，価格はそれぞれ５ＦＤ版が 5,800円，テープ版 3,800円です。

問い合わせ先：〶960 福島市太平寺字町ノ内５－３　マイコンハウスＳＰＳ「ベーマガ」係　☎0245－45－5777


▲ユニークな思考型ゲーム「ぐるっぺ」

今月の スーパー・プレゼント!!

★「スーパードンキホーテ」のセル画を10名様に

ゲーム・ファンはもとより，アニメ・ファンも必見!!　大人気のレーザー・ビデオゲーム「スーパードンキホーテ」のセル画をユニバーサルより特別プレゼント。なんたって各面１枚ずつしか作られていないものですから，家宝の価値あり（？）10枚とも印象的な場面ばかりです。

このセル画がほしいかたは，ハガキに
１）「スーパードンキホーテ」のゲーム感想
２）ユニバーサルに作ってほしいゲームの
２点とキミの年令等を記入して，ベーマガ編集部まで送ってください。


▶こんなアニメのセル画が君のものに!!

★「1942」Ｔシャツを５名様に

こちらもビッグなプレゼント。白無地で，背中に「1942」のロゴマークが鮮やかなＴシャツです。サイズはＬ。ほしいかたは，ハガキに「キミのゲーム・アイデア」を書いて，ベーマガ編集部まで送ってください。どちらも，しめ切りは２月25日です。

〶141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部スーパープレゼント係

★コンプティークよりアドベンチャー新作「カムイの剣」発売!!★

矢野　徹氏原作の冒険ロマン小説「カムイの剣」の，映画化（角川映画，３月ロードショー封切り）に先がけ，コンプティークよりゲーム・ソフトとして発売になりました。

海賊キャプテン・キッドが世界中から集めたばく大な宝をめぐり，主人公が敵を相手に大活やくするという原作そのままのアドベンチャー・ゲーム。プレイヤーは北海道，太平洋の船上，そして秘島へと冒険の旅を続けて，財宝を発見していきます。

対応機種もはば広く，ＰＣ－8801/mkII，ＦＭ－7/NEW7，Ｘ１シリーズ，Ｘ１ターボは5インチＦＤとテープ版，ＦＭ－77は3.5インチＦＤとテープ版。アップルII/IIe/IIcが５インチＦＤ版で発売，価格は，ディスク版7,800円，テープ版4,800円です。

発売を記念して，ＰＣ－8801,ＦＭ－7，Ｘ１シリーズの各テープ版を本誌読者に特別プレゼント。ハガキに氏名，年令，住所，電話番号，使用機種を明確に書いて下記の住所まで申し込んでください。

〶102 東京都千代田区隼町３－19清水ビル４Ｆ　㈱コンプティーク　ゲームソフト「カムイの剣」プレゼントマイコンＢＡＳＩＣ係まで。２月28日しめ切りです。


▲「カムイの剣」の１シーン

ドルアーガの塔　宝物効果表

Written by：手塚一郎　　　　© ㈱ナムコ

みなさん！ドルアーガの塔を楽しんでいますか？あいかわらずチャレンジ・ハイスコアのコーナーで，ハイランクをキープしています。

2月号のベーマガ発売以来，またまた人気が高まっています。

今月は，これまでに解明（判明？）した宝物の効果，必要なポイント，宝物の効果が切れるフロアと注意点なども紹介してみましょう。

まだまだわからない点も数多くありますが，読者のみなさんからのレポートをお待ちしています。

フロア数	宝物	宝物の効果	別の宝物を取るためにこの宝物が必要なフロア	効果と注意点
1	カッパー・マトック	各フロアについて宝物を取る前後1回ずつ，計2回カベをこわせる	フロア7で必要	これがないと，フロア7でシルバー・マトックを出すことができない
2	ジェット・ブーツ	ギルが速く歩けるようになる		
3	ポーション・オブ・ヒーリング	ギルのストックが1人増える		
4	チャイム	各フロアのはじめに，ギルがカギのある方向を向くと鳴る		
5	ホワイト・スウォード	ギルが強くなる	フロア18で必要	これを持っていないとフロア18でドラゴン・スレイヤーが出せない
6	キャンドル	ゴーストの姿が見えるようになる	フロア15まで有効	
7	シルバー・マトック	各フロアにつき，最低2回カベをこわすことができる		
8	ポーション・オブ・パワー	ギルが強くなる		
9	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ギルが弱くなる		
10	ゴーントレット	ギルの剣を抜くのが速くなる	フロア26で必要	これを持っていないとフロア26でハイパー・ゴーントレットが出せない
11	キャンドル	ゴーストの姿が見えるようになる	フロア15まで有効	
12	アーマー	ギルが強くなる	フロア52で必要	これを持っていないとフロア52でハイパー・アーマーが出せない
13	レッド・ライン・シールド	ギルが強くなる	フロア33で必要	これがないとフロア33でハイパー・シールドが出せない
14	ドラゴン・ポット	クオックスをやっつけられる		
15	グリーン・ネックレス	フロア27の宝の下地となる	フロア27で必要	これを持っていないとフロア27でレッド・ネックレスが出せない
16	パーマネント・キャンドル	ゴーストの姿が見えるようになる		
17	ポーション・オブ・アンロック	フロア18の宝箱をあけられる	フロア18で必要（フロア5とも関連性あり）	これを持っていないとフロア18のドラゴン・スレイヤーが取れない
18	ドラゴン・スレイヤー	ギルが強くなる	フロア45で必要	これを持っていないとフロア45でエクスカリバーが出せない
19	ブック・オブ・ライト	フロア19以降の迷路が見えるようになる	フロア23で効果が切れる	これを持っていないとフロアが真暗になる
20	ポーション・オブ・パワー	ギルが強くなる		
21	グリーン・リング	ブルー・ウィル・オー・ウィスプが通過できる	フロア27で必要	これを持っていないとフロア27でレッド・ネックレスが出せない
22	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ギルが弱くなる		
23	バイブル	フロア23以降の迷路が見えるようになる		
24	バランス	本物の宝とニセ物の宝を見分ける	フロア26で必要	これを持っていないとフロア26でニセ物の宝を取ってしまう
25	発見されていません			
26	ハイパー・ゴーントレット	剣を抜くのが速くなる		フロア10，24が関連している
27	レッド・ネックレス	ファイヤー・エレメントを通過できる	フロア46で必要	これを持っていないとフロア46でブルー・ネックレスが出せない。フロア21と関連

フロア数	宝物	宝物の効果	別の宝物を取るためにこの宝物が必要なフロア	効果と注意点
28	ブック・オブ・ゲート・ディテクト	フロア28以降の出口の扉が見えるようになる		
29	ゴールド・マトック	何回でもカベをこわせるようになる		
30	ポーション・オブ・アンロック	フロア31の宝箱を開くことができる	フロア31で必要	これを持っていないとフロア31でパールが取れない
31	パール	ギルの近くにいるクオックスとドラゴンの動きを止める		
32	バランス	本物の宝とニセ物の宝を見分ける	フロア33で必要	これを持っていないとフロア33でニセ物を取ってしまう
33	ハイパー・シールド	シールドの効果が半キャラクタ分アップする		
34	ブック・オブ・キー・ディテクト	フロア34以降のカギが見えるようになる		
35	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ギルが弱くなる		
36	バランス	本物の宝とニセ物の宝を見分ける	フロア37で必要	これを持っていないとフロア37でニセ物を取ってしまう
37	ハイパー・ヘルメット	ギルが強くなる		
38	グリーン・クリスタル・ロッド	ドルアーガを倒せる	フロア48で必要	これを持っていないとフロア48でレッド・クリスタル・ロッドが出せない
39	レッド・リング	レッド・ウィル・オー・ウィスプが通過できる		
40	ポーション・オブ・デス	タイマーが速くなってしまう		
41	ポーション・オブ・キュアー	速くなったタイマーを元にもどす		
42	サファイア・メイス			
43	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ギルが弱くなる		
44	バランス	本物の宝とニセ物の宝を見分ける	フロア45で必要	これを持っていないとフロア45でニセ物を取ってしまう
45	エクスカリバー	ギルが強くなる		
46	ブルー・ネックレス	クオックスとドラゴンの炎が通過できる		
47	ポーション・オブ・アンロック	フロア49の宝箱をあけられる	フロア49で必要	これを持っていないとフロア49でポーション・オブ・エナジー・ドレインが取れない
48	レッド・クリスタル・ロッド	ドルアーガを倒すのに必要	フロア58で必要	これを持っていないとフロア58でブルー・クリスタル・ロッドが出せない
49	ポーション・オブ・エナジー・ドレイン	ギルが弱くなる		
50	ポーション・オブ・パワー	ギルが強くなる		
51	バランス	本物の宝とニセ物の宝を見分ける	フロア52で必要	
52	ハイパー・アーマー	呪文を各フロア１回受けてもＯＫ ただしギルは非常に弱くなる		
53	ポーション・オブ・アンロック	フロア54の宝箱をあけられる	フロア54で必要	これを持っていないとフロア54でブルー・リングが取れない
54	ブルー・リング	ブルーとレッドの両方のウィル・オー・ウィスプが通過できる		
55	発見されていません			
56	エンプティー・ボックス（空箱）	カラッポ		
57	ルビー・メイス	ドルアーガの正体を明らかにする	フロア59で必要	これを持っていないとフロア59でクオックス（ドルアーガが化けている）を殺すとギルが死んでしまう
58	ブルー・クリスタル・ロッド	ドルアーガを倒すのに必要		
59	発見されていません			
60	キャンドルなど	ＺＡＰ（前のフロアへもどされる）する宝が出ます		

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
スパルタンX	アイレム	928,600	ZOO …北海道
ロードファイター	コナミ	2,378,000	マサト …三重
1942	カプコン	12,875,410	深田実 …広島
バックランド	ナムコ	10,101,010	※山本おさむ …神奈川
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国38人の皆さん
忍者くん	UPL	3,265,200	F.Z……岩手
ミステリアスストーンズ	テクノスジャパン	6,582,577,990	松尾康知 …東京
グロブダー	ナムコ	1面～128,400	G.M.C ELS …福岡
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	全国16人の皆さん
忍者ハヤテ	タイトー	9,999,900	田名部久人…青森 越智・GIL…愛媛

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ドルアーガの塔	ナムコ	60面クリア	全国12人の皆さん
リバレーション	データイースト	3,286,446	塩沢昭紀 …栃木
スーパードンキホーテ	ユニバーサル	738,500	内村誠助他
ロードランナー	アイレム	999,999	全国10人の皆さん
スーパーバスケットボール	コナミ	9,999,990	PCおやじ …東京
エキサイトバイク	任天堂	340,735	矢吹……東京
ぺったんピュー	サン電子	1,078,820	東城英寿 …福岡
スターフォース	テーカン	5,642,300	パラダイス …神奈川
エクイテス	アルファ電子	9,999,990	全国7人の皆さん
ゲートイン	ジャレコ	988,400	松田勇 …東京

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として二通りの補足を行うためのものです。一つはＥＸＴＥＮＤや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう１つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス１千万点達成の最短時間(ＢＵＧ利用ではないもの)，ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,039,050	FISH SOFT	
★スパルタンX	928,600	ZOO	
★ドルアーガの塔	60面クリア	田中信洋	
1942	1,100,930	大国治	
グロブダー	65,610	上野矢勝司	1～26面
ポールポジションII	56,980	松本孝広BY.GRX	フジコース
忍者くん	461,580	堀圭	
スーパーバスケットボール	2,645,490	三浦正二	
★ロードランナー	999,999	広瀬功他3名	
対戦空手道	74,100	石田勝義	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	安藤・平岡・竹中 川田・ぬくみ温水	
バックランド	1,512,280	川合直桂	5面スタート
★B-ウイング	9,999,999	国島正人・安藤敏哉	45面クリア
ミステリアスストーンズ	414,117,570	竹中	1コイン
スターフォース	1,673,800	松本憲勇	
忍者くん	273,820	小山遂	
ソンソン	1,694,410	中村涉	天竺2回
空手道	920,000	高橋昌大	
スーパーゼビウス	382,660	安藤敏哉	
タッパー	55,050	中山直樹	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	10,680	小林敦也	
ロードファイター	125,350	としちゃん	
ミステリアスストーンズ	445,691,180	小林あつ矢	
バッドランズ	12,860	バッドボーイズ	
メインエベント	ワールドチャンピオン	成瀬孝之	
★B-ウイング	9,999,999	芳野浩也	
マリオブラザーズ	1,791,850	熊谷隆司	
バックランド	1,316,400	日館弘達	
グロブダー	455,490	―	※
ぺったんピュー	666,000	兼子達也	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	283,570	GOD	
バックランド	1,693,070	中川剛	
ロードファイター	445,400	TOM	
ポールポジションII	65,460	内村誠助	
TX-1	272,730	ケン	
ナイトギャル	8,400	不明	
忍者くん	345,980	松橋一人	
スーパーパンチアウト	999,770	―♡―	難易度2
★スーパードンキホーテ	738,500	内村誠助・ 石田時代・LTD	5人・難易度3
ミステリアスストーンズ	915,334,600	MAD (サガヤス)	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	314,500	兼子達也	2面5F
ミステリアスストーンズ	1,000,000,000	兼子達也	1コイン
チャイニーズヒーロー	589,400	斉藤哉	12面ノーマル
1942	10,137,490	CAP	最終面クリア
ポールポジションII	66,600	ETS	テストコース
★スーパーパンチアウト	999,990	兼子達也	1コイン
ぺったんピュー	963,210	兼子達也	40面
忍者くん	42,200	兼子達也	1コイン
バックランド	1,127,460	CAP	ノーマル
ロードファイター	278,600	石川治彦	1コイン

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	334,260	千田浩之	ノーマル
バックランド	1,305,720	西條光良	ノーマル
★スーパーパンチアウト	999,990	中川剛	?
1942	11,936,230	千田佳宏	ノーマル
ジェダイの復讐	702,570	弥左繁晴	ノーマル
ロードファイター	381,280	弥左繁晴	ノーマル
ミステリアスストーンズ	3,674,600,600	福井範幸	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	芳転浩也・山崎拓 福井範幸・	ノーマル
★ドルアーガの塔	60面クリア	北村俊支	1,705,860
クラウンズゴルフインハワイ	3アンダー	池田朋輝	ノーマル

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	248,680	おれ	
1942	790,310	RED	
ロードファイター	157,540	A. A	
リバレーション	161,080	ドラゴンちゃん	
エキサイトバイク	112,500	Geraldeen	
★スーパーパンチアウト	999,990	つきだて	
忍者くん	345,169	ENCHI	
ぺったんピュー	156,420	SHO	
クラウンズゴルフインハワイ	1アンダー	RED	
★B-ウイング	9,999,999	よこい♬ひろし	

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高橋前30-4 ☎0178-28-7590

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★忍者ハヤテ	9,999,900	田名部久人	
ロードファイター	265,780	田名部久人	
ギャラガ	376,210	本間由利枝	(女性のみ)
スペースインベーダー	125,000	小又文明	
雀豪ナイト	342,000	小又文明	
ゲートイン	86,300	タチバナ	
フォーティラブ	4ゲーム	タチバナ	
スパルタンX	371,820	畑中健	
1942	1,785,760	赤坂守	
ショットライダー	18,000	藤岡勝	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	110,250	H. B	
ロードファイター	735,760	RGB 500	
★B-ウイング	9,999,999	ヨロボシダン	
忍者くん	409,350	RGB 500	
スペースエース	670,352	モロボシダン	
バルーンファイト	195,820	NAONAO	
ぺったんピュー	149,330	ぺったん太	
ミステリアスストーンズ	232,695,340	A. S	
グロブダー	32,840	高橋大輔	※
バックランド	770,970	高森政広	

プレイシティキャロットハローススキノ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-512-0874

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	322,450	つきだて	
1942	586,320	ぷーさん	
スーパードンキホーテ	636,500	つきだて	
★B-ウイング	9,999,999	SNC 川島 芳野浩也	
ロードファイター	119,780	松田聖子	
VSバルーンファイト	68,000	任天堂	
スーパーパンチアウト	830,890	つきだて	
バックランド	1,431,570	つきだて	
スーパーバスケットボール	2,230,000	山下国弘	
バッドランズ	62,400	もう, だめだ	

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	3,150,300	YTS	
忍者くん	550,670	佐藤淳	
スパルタンX	346,900	WIN (FISH SOFT)	
1942	294,900	森庸人	
スターフォース	2,023,800	高橋秀一	
ミステリアスストーンズ	——	森庸人	
ロードファイター	89,220	森庸人	
バックランド	920,590	WIN (FISH SOFT)	
ゲートイン	59,300	野口忍	
ジャンピングクロス	31,540	銚子賢二	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	206,880	YSP	
ロードファイター	247,490	片山正章	
★B-ウイング	9,999,999	PON.SAK.HISAYUKI	
バックランド	1,058,420	HISA	
忍者くん	443,160	J	
リバレーション	296,620	片山正章	
グロブダー	504,470	片山正章	※
ミステリアスストーンズ	423,079,190	石川	
スーパーパンチアウト	414,930	ALC	
スーパーゼビウス	231,110	としおくん	

パサディナ
北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	3,331,200	思いもよらぬ連続攻撃	ハード
スパルタンX	357,950	田嶋政則	ハード
スターフォース	2,092,800	TAOI	ハード Σエリア
ロードファイター	175,890	RYO	イージー
★B-ウイング	9,999,999	芳野浩也	イージー
バックランド	1,118,080	RYO	イージー
バンクパニック	4,543,800	マーチャン	イージー
忍者くん	299,520	AHO	16面
べんべろべえ	74,150	ENCHI	イージー
アウターゾーン	153,560	マーシー	イージー

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	88,640	WINGMAN (FISH SOFT)	1～30面
バックランド	1,631,910	T. Y	
★ドルアーガの塔	60面クリア	REI(FISH SOFT)	1,716,170
ギャプラス	25,000,000	TOILT+SAY (FISH SOFT)	
ジェダイの復讐	707,480	REI(FISH SOFT)	
スーパードンキホーテ	613,250	WINGMAN (FISH SOFT)	
スーパーパンチアウト	4,462,269	万作 & USA	
★B-ウイング	9,999,999	鈴木邦彦・MARIN 青木昭平	
1942	11,800,090	まるじ	
スパルタンX	623,800	伊藤(JOE) (FISH SOFT)	

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジション	64,560	K. N	
スパルタンX	80,590	テニス	
スーパーパンチアウト	369,670	TDK	
ゼビウス	4,800,000	YSS	
バックランド	568,870	V-WINGS	
忍者くん	286,150	アンズ	
ロードファイター	57,270	K. N	
新入社員とおるくん	225,800	H. L	
ミステリアスストーンズ	221,786,900	JNR	
★ロードランナー	999,999	IBS	

アドベンチャー
北海道旭川市1条7丁目 ☎0166-22-0616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	386,300	千葉司郎	
スパルタンX	225,830	佐藤和夫	
ロードファイター	387,200	鷲尾康幸	
1942	1,038,150	伊藤範幸	
忍者くん	198,230	山本幸一	
ミステリアスストーンズ	154,500	松山三夫	
スターフォース	2,438,100	平田和久	
アウターゾーン	225,440	永山浩一	
コスモスサーキット	74,400	鷲尾康幸	
ショットライダー	675,500	森昭彦	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーゼビウス	513,190	ETS	
スーパーバスケットボール	3,151,400	佐々木伸	
スーパーパンチアウト	7,004,650	菅原秀人	
空手道	1,456,200	相原名人	
グロブダー	2,516,960	Y. W	99面のみクリア
1942	1,529,280	K. W	
ドラゴンズレア	340,000	三木隆之	最終面クリア
ロードファイター	115,970	菅原義明	
バックランド	1,401,360	REI	
★B-ウイング	9,999,999	鈴木邦彦・H.斉藤	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	236,990	増渕茂雄	
1942	1,677,890	塩沢昭紀	
★ドルアーガの塔	60面クリア	鈴木竜一 他10名	ギル2人
バックランド	1,442,220	幕内隆	TRIP. 5～
★リバレーション	3,286,446	塩沢昭紀	
ロードファイター	561,920	井上和宏	
★B-ウイング	9,999,999	鈴木竜一・森田祐一 幕内隆・大野田幸雄	
アッポー	999,999	小野道弘	
忍者くん	553,790	築山智尚	
新入社員とおるくん	1,049,000	増渕茂雄	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクパニック	9,999,990	NAO	
忍者ハヤテ	9,998,990	Y. Z	
ミステリアスストーンズ	726,729,093	ATARU	
1942	10,135,840	K. R/	※
スパルタンX	205,100	F. Z	
ザ・バトルロード	56,930	ELF	
スーパーパンチアウト	532,950	菊地純	
バックランド	2,653,820	NAO	※
ファイヤーバトル	850,090	CB	
★忍者くん	3,265,200	F. Z	

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,419,210	T. Y	
リバレーション	2,847,372	SARUTO	
スーパードンキホーテ	676,500	K. Sinba	
ロードファイター	161,950	K. K	
B-ウイング	1,258,859	RYU	
ギャプラス	2,118,400	にかうさん	
グロブダー	96,430	BUT (FISH SOFT)	1～28面
スーパーバスケットボール	1,961,450	る	
チャイニーズヒーロー	540,100	BCG	
ぺったんピュー	453,850	る	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	299,850	若林	
1942	12,038,700	T. ARAI	
忍者くん	303,480	若林	
チャイニーズヒーロー	2,047,300	政志 & SUE	
エレベーターアクション	63,000	植木	
ミステリアスストーンズ	824,012,970	高久	
スターフォース	2,780,600	T. ARAI	
ロードファイター	109,170	若林	
ファイヤーバトル	325,800	松井	
バンクパニック	229,800	木梨	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	368,930	畑中健	
1942	10,256,500	FOXTWO	※
スーパードンキホーテ	636,500	赤坂守	
リバレーション	651,130	FOXTWO	
ロードファイター	335,820	NAMCOT	
グロブダー	538,100	畑中健	※
新入社員とおるくん	341,900	SIN	
ミステリアスストーンズ	5,036,940,300	FOXTWO	
バックランド	1,334,900	円子	
悪戯天使	197,600	SIN	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	252,480	工藤信一	
バックランド	1,003,210	小神博志 (GAT)	
1942	11,758,660	常川浩道 (GAT)	
リバレーション	90,660	横沢育郎 (FISH SOFT)	
忍者くん	334,410	岩田稔	
ミステリアスストーンズ	101,640,350	阿部(FISH SOFT)	1コイン
グロブダー	39,680	佐藤(FISH SOFT)	※
ロードファイター	172,480	—	
ぺったんピュー	401,990	小神修一 (GAT)	
チャイニーズヒーロー	11,240,000	青柳昭	

セントラルパーク
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-9-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1 V8	264,540	YES	29'2'34
バックランド	1,624,060	奈良康	
バンクパニック	2,052,850	新井利明	
ミステリアスストーンズ	169,492,470	瀬野直樹	
★ドルアーガの塔	60面クリア	中島裕 (VG2)	1コイン 1,125,520
ハイパーオリンピック'84	711,550	浜岡孝志	
新入社員とおるくん	137,400	中村徳宏	
★B-ウイング	9,999,999	ACU-KEI. W. WOW	最終面クリア
リングファイター	127,540	大津圭太	
スターフォース	579,800	ダイナマイト	

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2 5 ☎03 295 9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	556,170	ウインナー	
ロードファイター	885,690	—	
ミステリアスストーンズ	517,498,750	—	
★エキサイトバイク	340,735	矢 吹	
1942	11,515,260	室 井	
グロブダー	2,509,990	SEG	※
スターフォース	3,485,400	ACV	
バックランド	2,653,823	加 藤	※
ピンボ	2,295,700	津	
スーパーパンチアウト	3,280,240	YES	

ゲームスペースミライヤ
東京都大田区西蒲田7-3-3第一醍醐ビルB1 ☎03 734 6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,041,190	GIL・HAMAD	かせぎ無し42面
ミステリアスストーンズ	545,965,413	金 沢 淳 一	
★B-ウイング	9,999,999	大野くん大好き♡	
エクイテス	5,065,600	LFO	
グロブダー	454,570	K. YOSHIZU	セレクト無し
いたずら天使	159,300	EXTNDER!	
忍者くん	245,690	MAT. ABU	
★スーパーバスケットボール	9,999,990	PCおやじ	
★ロードランナー	999,999	金沢淳一・太田公人	
ギャプラス	10,000,000+α	GIL AND PC ツルタ ヒロミ	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03 427 4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	94,365	大久保賢二	B
リバレーション	2,097,682	ニクマロマン	B
1942	11,731,870	大 塚 聡	B最終面クリア
ロードファイター	878,860	立 石 彰 央	B
グロブダー	87,280	大 塚 聡	B1面〜35面
スーパーパンチアウト	4,394,980	KOZUKE	B
忍者くん	611,650	加 島 良 三	B
ミステリアスストーンズ	426,199,270	松 尾 康 知	B
ピンボ	1,424,620	肉丸どえ〜す	B
新入社員とおるくん	433,460	肉丸どえ〜す	B

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リバレーション	403,830	YAO	
グロブダー	431,060	松 尾 康 知	※
1942	236,910	小 林 恵 三	
ロードファイター	86,800	加賀HIRO	
ミステリアスストーンズ	121,439,900	ヤジとクニとタク	
ゲートイン	58,700	上 野 智 浩	
スパルタンX	165,640	ヤジとクニヒコ	
バックランド	1,518,270	GIL・HAMAD	
忍者くん	357,150	森 下 由 紀	
エキサイトバイク	115,500	サ ラ リ ー	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2☎03 410 6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	246,000	Mr. Niyama	ハード
ロードファイター	105,820	コオロギ・小松	
バッドランズ	430,300	高 橋 大 作	ハード
1942	228,000	ラッシャー板前	
ミステリアスストーンズ	100,074,000	YON	
★B-ウイング	9,999,999	河 野 誠	イージー
ポールポジションII	68,250	怪人21面相です	
GPワールド	45,000	せっちゃん	ハード
サンダーストーム	40,200	内 田 桂 二	
新入社員とおるくん	542,000	小 林 く ん	イージー

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	391,240	佐 藤 和 敬	
1942	815,550	荒 尾 和 義	
ロードファイター	458,500	RON	
バックランド	1,120,920	小 川 伸 一	
ぺったんピュー	701,540	ACU-KEI	
3輪サンちゃん	330,400	藤 田	
★B-ウイング	9,999,999	稲葉晃三 他多数	
テインバー	93,105	山 崎 朝 史	
新入社員とおるくん	1,401,200	工 藤 尚 朗	
スターフォース	924,400	AOI	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3 4 13 ☎03 787 5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	192,280	合 摩 幸 一	
忍者くん	416,850	合 摩 幸 一	
ロードファイター	234,970	KKK	
パンクパニック	2,660,400	倉 島 克	
ジャンピングクロス	68,500	YSP	
ひげ丸	2,350,900	SPC	
タクシードライバー	78,010	大 久 保 仁	
フリッキー	5,010,000	樋 渡	
マリオブラザーズ	5,139,970	水 町 隆 次	
バーニンラバー	427,348	池 田 裕 司	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	315,520	山 辺 正 弘	
ロードファイター	173,590	山 本 春 夫	
1942	789,250	丹 野 一 男	
ミステリアスストーンズ	211,970,400	鈴 木 俊 男	
★B-ウイング	9,999,999	遠 藤 潤 二	
ドルアーガの塔	1,566,800	山 辺 正 弘	
エクイテス	427,800	斉 藤 栄 治	
ナイトギャル	71,000	奥 津	
バックランド	528,400	古 沢 登	
ゲートイン	117,300	藤 野	

プレイシティキャロット一番街
東京都新宿区歌舞伎町1-17-6 アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	11,888,410	FECES	1コイン 最終面クリア
バックランド	10,000,000	ACU-EPS	EVERY 10万 300面
スパルタンX	361,730	EXCHANGER	5F
グロブダー	120,420	SHY…	標準設定 1面〜40面
ロードファイター	999,999	SPE	
★スーパーパンチアウト	999,990	小笠原正己・MRD	最強ランク
★B-ウイング	9,999,999	TSI・小黒博之・宍戸司 YUKKO・GUN	
★エクイテス	9,999,990	SPE	430km
バッドランズ	999,999	WORLDの 村松さん+SPE	最初5人
ドラゴンズレア	450,797	林 大 紋	

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	418,000	カ ッ ペ	
バックランド	959,400	ZENJI	
忍者くん	571,040	あ じ ふ	22シーン
ソンソン	2,295,540	NON	
ミステリアスストーンズ	213,131,040	太 田	
ジャンピングクロス	76,560	清 宮	
★ロードランナー	999,999	コ ン ノ	
空手道	111,200	聡	
ドルアーガの塔	1,671,740	池 野	
アッポー	999,999	五 味	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	476,950	小笠原正己	
エキサイトバイク	86,800	CPZ	
ロードファイター	368,940	松 尾 康 知	
バックランド	1,293,090	松 尾 康 知	
★ミステリアスストーンズ	6,582,577,990	松 尾 康 知	
ドラゴンズレア	116,491	宮 中 利 晴	
忍者くん	546,020	飯村富美夫	
ぺったんピュー	327,060	内 田 哉	
グロブダー	507,920	林 大 紋	99面のみクリア
新入社員とおるくん	1,000,000	MHK	

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03 352 5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	554,780	平 井 裕 二	
バックランド	1,245,790		ノーマル
リバレーション	98,820	YUKKO	
ロードファイター	999,999	BAMBOO	
ジェダイの復讐	1,108,300	ARCADE CLUB会長	
GPワールド	202,960	911 Carrera	
グロブダー	80,590	KAD	1〜28面
スーパードンキホーテ	636,500	松 尾 康 知	
スーパーパンチアウト	521,390	KEN	
ぺったんピュー	703,900	見 城 こ う じ	33面

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードファイター	491,520	MYUE	ノーマル
エキサイトバイク	122,880	XYZON	ノーマル
グロブダー	89,650	MST	ノーマル1〜32面
バックランド	1,867,700	ACU-EPS	ノーマル73面
VSバルーンファイト	240,300	LHR	ノーマル
ぺったんピュー	263,400	—	ノーマル
スパルタンX	94,930	GAGIGO	ノーマル
スーパードンキホーテ	687,500	岩瀬・LHR・EGGMANの3名	5人
★B-ウイング	99,999,999	(NIS)・(RGB)	※ノーマル
★エクイテス	9,999,990	WINNER (NIS)・(RGB)	ノーマル

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナー	180,070	金 沢 淳 一	
★ゲートイン	988,400	松 田 勇	
ピンボ	341,800	山崎かおる	
バックランド	2,232,400	林 茂	
1942	623,780	松 尾 康 知	
スパルタンX	468,900	山 本 和 夫	
エキサイトバイク	214,000	HHK	
ロードファイター	111,210	小 林 大 中	
スーパーバスケットボール	5,292,830	宮 本 雄 一	
アッポー	999,999	岩 川 智 志	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジェダイの復讐	1,237,380	MOBRINIAM	ハード 5 LIVES
クロスボー	2,919,000	G. I	ノーマル
スターウォーズ	2,895,264	UGG	ハード
グロブダー	92,370	ROOKIE-Z	1〜36面 ノーマル
ロードファイター	362,640	MIT	ランク2
スペースエース	770,866	CHU・OSA・BJ TAC・DAMAQ 他	ノーマル
バンクパニック	9,999,999	PIS	ノーマル
新入社員とおるくん	52,680	B. J	ランク3
スパルタンX	365,590	FUL	エネルギー減少早い
フリッキー	5,461,220	FUL	ノーマル

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,199,380	TAC	
ミステリアスストーンズ	111,115,750	IBM	
★B-ウイング	9,999,999	MAT-ABU	
エキサイトバイク	149,540	— — —	
スーパーバスケットボール	2,944,190	塚 本 次 郎	
ロードファイター	704,170	SPC	
スーパーパンチアウト	999,990	TOO	
ぺったんピュー	525,930	SPC	
忍者くん	280,660	MIMIY	
リバレーション	273,410	EXPANDER	

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	327,010	加 嶋	
リバレーション	1,894,011	KASHIMURA	
ロードファイター	609,080	樫 村	
ぺったんピュー	489,100	Billy the 大堀	
バックランド	1,634,000	くめおとと	
グロブダー	96,990	小 林 正 司	※
★ドルアーガの塔	60面クリア	Billy ボーイ	
ミステリアスストーンズ	3,005,805,000	O OCHIAI	
スーパーパンチアウト	2,008,870	KOZUKE	
忍者くん	826,950	加 嶋	

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-362-2567

休 載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードファイター	371,176	若林憲仁	ノーマル1コイン
新入社員とおるくん	217,900	五郎	
リバレーション	332,430	山口さん	
空手道	367,500	保坂昇俊	名人
忍者くん	186,190	斉藤太郎	ノーマル1コイン
ミステリアスストーンズ	523,188,070	金沢淳一	1コイン
ポールポジションII	86,130	ろんじ	テスト Dランク 5周
パンクパニック	338,000	フロッサーエース	レベル6
チャイニーズヒーロー	62,700	タヌキ	
ハイパーオリンピック'84	701,760	浜岡孝志	ノーマル

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぺったんピュー	940,610	VERTEX-AKETA	40面
スパルタンX	451,430	VERTEX-TAKASHI	3回目の2F
グロブダー	121,390	VERTEX FANCY-ALI	1～43面 5機設定
ハイパーオリンピック'84	647,760	VERTEX-YAMANE	レベル6 跳馬
ミステリアスストーンズ	1,000,000,000	FANCY-ALI	
バックランド	1,605,830	FANCY-ALI	ノーマル 63面
バルーンファイト	422,450	AKETA	23面
チャイニーズヒーロー	7,659,500	FANCY-ALI	100面
ロードファイター	428,260	FANCY-ALI	
★ロードランナー	999,999	FANCY-ALI	28面

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	268,200	ローレル小島	
雀狂	—	—	
ミステリアスストーンズ	286,753,200	ケアレスウイスパー	
ロードファイター	484,800	松田君金返せ	
1942	623,500	佐藤ヒロミ	
G.Pワールド	106,400	アカプルコ	
★スターフォース	5,642,300	パラダイス	
★エクイテス	9,999,990	塩味の佐藤君	
新入社員とおるくん	2,324,600	やすな	
スーパーバスケットボール	5,657,700	デイトス	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	113,700	SHY…	1～40面
バックランド	2,068,070	ACU-EPS	77面
★ロードファイター	999,999	EXCHANGER	
スパルタンX	481,720	EXC. の会会員	
ぺったんピュー	1,013,850	見城こうじ	42面
ハイパーオリンピック'84	673,230	浜岡孝志	
忍者くん	847,290	NIN	33面
三輪サンちゃん	1,765,660	ACU-EPS	46面
ジェダイの復讐	1,310,660	FANCY-KETOSE	最終面クリア
TX-1	281,270	佐々木宏	263'93

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	2,192,900	前田雅人	
バックランド	1,072,790	澤田正則	
新入社員とおるくん	260,700	DRA.TSUKAHARA	
フリッキー	5,666,590	赤沢有	
空手道	190,800	松井秀彰	
イエローキャブ	72,700	菅雄一郎	
アッポー	999,999	宮野麻由	
エクイテス	3,192,050	瀬野，菅	
パンクパニック	1,851,850	吉沢和志	
マリオブラザーズ	832,050	臺真樹	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	369,880	大河原明仁	
バックランド	1,228,440	ZENJI	トリップ 48面
ジェダイの復讐	1,027,330	FANCY KETOSE	
ロードファイター	883,740	FANCY KETOSE	
1942	11,766,530	田中真吾	最終面クリア
★スーパーパンチアウト	999,990	MON & K.O	
忍者くん	576,860	勝野	
スーパードンキホーテ	636,500	久保裕孝	ランクB
グロブダー	53,200	GIL	1～24面
VSバルーンファイト	592,800	大河原明仁	

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	276,430	井内善次郎	
忍者ハヤテ	333,500	坪井庄八郎	
1942	253,700	井内隆男	
B-ウイング	526,359	宇野康雄	
ポールポジションII	54,680	三宅春明	
サンダーストーム	59,600	山下茂	
ロードランナー	456,280	永田八造	
コスモサーキット	59,950	中村一也	
忍者くん	285,920	浦田一蔵	
ギャプラス	369,500	福島和彦	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	381,490	大江！	ノーマル
バックランド	2,833,870	VERTEX FANCY-ALI	EVERY EXTEND
ミステリアスストーンズ	2,121,522,220	JBC	ノーマル
★エクイテス	9,999,990	YZR, AKI	YZR-392km AKI-394km
ひげ丸	3,428,550	AKI	72面 ノーマル
キックスタート	342,940	JBC	ノーマル
フリッキー	4,895,150	龍成	ノーマル
★ロードランナー	999,999	オーボー ITA. HOZUKI	ノーマル
ポールポジションII	76,380	おちあい	テストコース 5周
ゼビウス	9,999,999	ヤス	ノーマル

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 桂ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	328,070	浅岡徹	
忍者ハヤテ	2,927,500	H. K	
★スーパーパンチアウト	999,990	河野泰成	
スターフォース	2,450,300	瀬野和博	
1942	570,950	日出孝史	
忍者くん	691,380	畑山英昭	
ミステリアスストーンズ	110,379,700	MDR	
グレートソードマン	762,500	右原	
ギャプラス	13,131,300	日出孝史	
セアフリー	7,173,490	西村	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	398,880	EXCHANGER	2周目2階
リバレーション	587,060	EXCHANGER	
★ロードファイター	999,999	EXCHANGER	
1942	11,752,040	EXGANDER & 吉本	全ステージクリア 1コイン
ミステリアスストーンズ	3,258,153,100	大橋正寿	1コイン
スーパーパンチアウト	999,960	VER	
グロブダー	74,260	LUM	1～30面
忍者くん	511,220	吉本	
バックランド	871,490	EXCHANGER	TRIP-5からスタート
新入社員とおるくん	12,345,600	AMP. C	パターン使用

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミステリアスストーンズ	2,324,515,960	PELICAN ROAD	1コイン
ロードファイター	333,430	パピ	
スパルタンX	333,450	POP君	
ジェダイの復讐	964,290	FISCHER	レベル1から
バルーンファイト	459,500	バルーンIYO	
1942	11,823,490	ペルシャ	1コイン
忍者くん	829,110	ZENJI	
バックランド	4,040,400	ZENJI	132面 ランクB EVERY 10万
新入社員とおるくん	658,700	CREAMY TAKU	
★スーパーパンチアウト	999,990	FISCHER	ファイト87

ゲームセンターUFO
東京都板橋区板橋1-54-3 ☎03-916-8844

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイランド赤いフーセン
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	284,600	吉川コウジ	
ロードファイター	567,800	昭和しんせん組	
1942	572,500	秋本ふじお	
★バックランド	10,101,010	山本おさむ	※
新入社員とおるくん	278,000	オレンジハウスB面	
ミステリアスストーンズ	265,723,500	広上明	
バッドランズ	232,000	ムチンポカメチャン	
G.Pワールド	108,000	優国烈士	
雀狂	—	—	
★スーパーパンチアウト	999,990	北斗の拳	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	114,700	TEN	
1942	10,147,360	SAYみつ	※
ロードファイター	157,200	SAYみつ	
忍者くん	589,550	黒子くん	
スーパードンキホーテ	706,500	早瀬未沙	
バックランド	3,835,320	SAYみつ	
★B-ウイング	9,999,999	音無響子 他4名	
★スーパーパンチアウト	999,990	KINJO	
新入社員とおるくん	279,500	TEN	
ぺったんピュー	865,160	梵	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	823,030	佐藤梣樹	
スパルタンX	359,960	本橋政文	
スーパーバスケットボール	4,956,000	島田	
ミステリアスストーンズ	57,953,612	井芹岳	
★ドルアーガの塔	60面クリア	中森今日子	
アーバンチャンピオン	168,950	君島弘城	
フリッキー	5,789,600	山本	
★ロードランナー	999,999	菊地起寧	
新入社員とおるくん	115,000	近藤今日子	
サンダーストーム	581,700	KID	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	246,400	アキラ&サツ	
雀狂	—		
1942	458,800	BANANA. ST ヨロシク	
ミステリアスストーンズ	1,000,000,000	リュウイチ&サトミ	
ロードファイター	372,500	私はJ	
★エクイテス	9,999,990	小林麻美	
サンダーストーム	1,238,000	ヨシハル&ハルミ	
ギャプラス	9,999,990	ツトム&トモミ	
新入社員とおるくん	2,515,600	マークII元気？	
チャンピオンボクシング	213,650	デトマソ杉山	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	225,310	馬場明	
忍者ハヤテ	9,945,600	竹田裕一	
1942	1,054,880	WIZ mkII	※
サイクルマー坊	144,100	井上正隆	
★スーパーパンチアウト	999,990	WIZ mkII	
ロードファイター	435,240	XPS at EX	
ザ・バトルロード	180,040	WOO	
忍者くん	773,550	ENDLESS	
ジャンピングクロス	64,500	B. B. B	
★B-ウイング	9,999,999	ACE	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	743,960	ENDLESS	ハード
ロードファイター	122,780	XPS	
バックランド	916,990	長谷川	
忍者くん	837,040	ENDLESS	
★エクイテス	9,999,990	VWX, NEC	2名
ぺったんピュー	97,900	XPS	
新入社員とおるくん	211,100	OSS. AS改め OSS. ANMOTR	
ドルアーガの塔	60面クリア	XPS	ギル1人 2,283,120
★チャイニーズヒーロー	783,200	田中	
グロブダー	82,940	WIZ mk II	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードファイター	981,230	ポチャ	
リバレーション	999,990	RUN・FBI	
ミステリアスストーンズ	2,411,964,920	END	1コイン 79面
ぺったんピュー	593,350	徳名木ポー	
バックランド	2,161,980	TFOT MYKM	
新入社員とおるくん	969,200	RUN	
グロブダー	3,542,830	S.K.ZMR ハピーあきお	98面クリア
出世大相撲	509,200	徳名木ポー	
イエローキャブ	1,190,580	AKO	
ハイパーオリンピック'84	580,000	北東中・J	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	3,275,400	－F－	
スーパーバスケットボール	273,980	AA／	
B-ウイング	884,310	KKK	
1942	548,420	LLL	
忍者くん	206,470	M.KOYA	
スパルタンX	107,760	AOO	
スターフォース	483,000	MAT	
フォーティラブ	5ゲーム 4セット	B&B	
ロードファイター	361,440	ATT	
リバレーション	999,520	HORII	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-5417

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	200,690	西野政治	
ナイトギャル	31,000	松本宇	
ロードファイター	178,280	小徳雄	
1942	386,510	坂下佳男	
ピンポ	377,700	松井慎一	
忍者ハヤテ	893,600	西野政治	
★ロードランナー	999,999	坂下佳男	
空手道	78,200	増田久人	
忍者くん	281,910	稲葉誠	
スターフォース	551,600	松本宇	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

休載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	3,604,080	たかちゃん	※
スパルタンX	329,410	しんくる	
★B-ウイング	9,999,999	あすか	
★スーパーパンチアウト	999,990	SUPER EXTRA	
ロードファイター	999,999	けんちゃん & IMAMURA	
グロブダー	2,521,777	SUPER EXTRA	※
忍者くん	492,530	PARMAN	
ジェダイの復讐	679,970	SRI	
ミステリアスストーンズ	2,123,252,860	SUPER EXTRA	
ぺったんピュー	618,170	SUGINO	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	283,820	TINTIRO	
エキサイトバイク	162,450	Mr. Karakichi	トラック6
忍者くん	696,500	TOMITAN	
三輪サンちゃん	467,200	TOMITAN	20面
べんべろべえ	3,192,050	Mr. Karakich	25面2F
サンダーストーム	2,829,700	Miu	5機
★ドルアーガの塔	60面クリア	ちゃん，昭和初期の男	1コイン・ギル1人
対戦空手道	245,900	Mr. Karakichi	
フリッキー	6,415,780	KEI	
スーパーバスケットボール	825,120	KIDちゃん	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	392,740	SBN	
1942	10,971,440	XES & HITBIT CORP	
バックランド	1,301,670	SBN	
グロブダー	78,840	バカの吉田仁	1面から
ジェダイの復讐	712,010	MYUE	
ミステリアスストーンズ	1,091,237,870	辻	継続プレイ
スーパーパンチアウト	463,810	SBN	
忍者くん	628,010	SAINT FOUR	
ロードファイター	314,040	MYUE	
ぺったんピュー	507,810	国防色のタコ	

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	268,500	ハギモト(H.H)君	
ロードファイター	263,800	ハギモト(H.H)君	
忍者くん	33,840	ジョー君	
バンクパニック	1,438,800	林君	
スペースエース	339,690	IYO	上級コース
チャイニーズヒーロー	588,500	安江君	
バックランド	1,596,140	田中専一君	
ザ・バトルロード	242,170	ハギモト(H.H)君	
VSバルーンファイト	138,500	ジョー君	
ゲートイン	68,700	杉浦君	

ビッグキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	488,900	大岡忠相月光'85	※
ミステリアスストーンズ	2,087,974,780	WILDCATA	
スパルタンX	256,870	パワッチILL	
1942	10,200,680	JB	※
ロードファイター	313,880	WILDCAT	
忍者くん	644,710	TOMITAN	24面
バックランド	1,666,910	WILDCATA	
ドルアーガの塔	3,551,470	パワッチILL	
★B-ウイング	9,999,999	やんちゃ姫 他2名	
ギャプラス	1,625,000	やんちゃ姫	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	322,880	杉山満史	
リバレーション	9,999,990	朝日キャロット ポチャ軍団	
バックランド	1,398,200	杉山満史	
ジェダイの復讐	567,110	NOZAKI	
ポールポジションII	94,040	杉山満史	
忍者くん	478,220	?ニャジラ	
ロードファイター	490,740	PIC	
グロブダー	485,570	AAエーッ!!	※
★ドルアーガの塔	60面クリア	ぬけきらない5人衆	
★エキサイティングサッカー	617,050	島高ワンダーフォーゲル部 ONP	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	364,090	LOH	
バックランド	1,459,800	茂木厚利	
リバレーション	5,206,115	板坂	
ロードファイター	1,692,760	POTSU & T.F	
ミステリアスストーンズ	2,584,092,600	SKY	
グロブダー	1,511,650	Shibata	※
スーパードンキホーテ	646,500	CCV♥	最終面クリア
チャイニーズヒーロー	8,609,300	高雄	
忍者くん	553,440	TKR.中村	
ぺったんピュー	530,070	ABM	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	138,080	COMIC-BOY／	5F
エキサイトバイク	132,160	Tarochou. S	ビギナー
ロードファイター	244,340	COMIC-BOY／	
★エクイテス	9,999,990	CMC＋TSK	
★B-ウイング	9,999,999	COMIC-BOY／他	
忍者くん	362,710	AME	5人
三輪サンちゃん	618,550	Tarochou. S	
●新入社員とおるくん	130,600	ルート5	5人
チャイニーズヒーロー	1,167,300	TATSUYA. N	
べんべろべえ	9,999,990	O.軍団 他	5人

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	386,530	G.T 研人	
1942	12,023,370	K.Shinba	1コイン
スーパードンキホーテ	736,500	K.Shinba	最終面クリア
★B-ウイング	9,999,999	NAOくん・和多井誠(S.T)	
ロードファイター	774,800	和多井	
エクイテス	6,000,000	SPF	
ミステリアスストーンズ	596,338,680	MARK	
バックランド	1,639,020	杉山満史	ノーマル
ギャラガ	246,230	――	女性
ギャプラス	5,000,000	松田聖子	女子高生

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,351,410	伊串嘉人	5面から
グロブダー	102,020	小島邦康	1面から
1942	11,904,710	中田裕己	最終面クリア
スパルタンX	109,200	AHOの永田君	
VSバルーンファイト	312,700	ヌーベル・ディザード	
ロードファイター	121,000	KENJI U	
★ドルアーガの塔	60面クリア	伊藤祐一・塚田一啓 大橋佳郎	
アッポー	999,999	マイティ・平松	
グラジエイター	57,750	間瀬久雄	
新入社員とおるくん	――	――	

キャロット・スタンプハイクIN TOKYOのお知らせ by NAMCO

ナムコのゲームセンター「キャロットハウス」では，2月1日から3月10日までの間にイベントを実施しています。

実施店舗は，東京都内と神奈川県横浜市，鎌倉市などのキャロット店19店。期間中にこのお店へいくと，1店につきスタンプ1個がもらえ，スタンプを5個集めるとその場で参加賞や抽選によるNGオリジナル・グッズがもらえるというものです。来店時間は開店から午後6：00までです。

くわしくは，都内のキャロット店にて。

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	487,000	寺沢修二	イージー
B-ウイング	44面クリア	古中のバカボン	ランクアップ
スターフォース	4,372,000	EXCHANGER	100万点2回
1942	9,563,000	BLACKGUARD	
リバレーション	629,050	BLACKGUARD	イージー
ミステリアスストーンズ	1,153,000,000	寺沢修二	
バックランド	1,426,820	EXCHANGER	トリップ12
ロードファイター	999,999	EXCHANGER	40位ゴールイン
三輪サンちゃん	330,450	BLACKGUARD	
ぺったんピュー	389,800	トミ	ランクアップ

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	403,930	中島浩二	
忍者くん	610,770	山仲哲也	
グロブダー	59,030 541,180	龍野史尚 山仲哲也	1面から 93面から
エクイテス	3,883,150	倉持政弘	
ミステリアスストーンズ	212,119,040 1,669,450,970	中崎富夫 中村英雄	1コイン 連続
バックランド	917,100	石黒雅仁	
スターフォース	3,392,200	山仲哲也	
新入社員とおるくん	1,226,000	勝田高光	
★ドルアーガの塔	60面クリア	森　利行	1,695,080
ハイパーオリンピック'84	565,680	水野和之	

スターロイヤル
大阪市北区梅田1駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★B-ウイング	9,999,999	山本雅生	
スターフォース	728,100	渡辺晃二	
バックランド	503,570	SQ.R.FC	
ギャラガ	9,080,000	山田・田山	
1942	620,000	水子晃一	
空手道	340,500	グリコはんにん	
スパルタンX	486,200	丸出駄目男	
ゼビウス	8,684,200	500円だまはんにん	
ポールポジション	51,000	伊々加元	
マリオブラザーズ	186,800	クロネコヤマト	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	291,000	駒健太郎	
1942	323,120	田中　剛	
スターフォース	2,312,400	黒川敏彦	
ロードファイター	134,200	都築明彦	
エクイテス	353,000	松本儀勝	
GPワールド	154,820	松本高宏	
ミステリアスストーンズ	1,184,809,420	永田文男	
ゲートイン	105,800	佐田　発	
スーパーパンチアウト	201,320	駒健太郎	
新入社員とおるくん	368,600	西山　哲	

フラッシュイントヨタ
愛知県豊田市田中町5-38-6 松美ビル内 ☎0565-29-1489

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	450,000	黒木クン	
スパルタンX	251,000	山本クン	
フォーティラブ	150,000	大森クン	
TX-1	650,100	TAOクン	
ジャンII	350,000	高木クン	
ゼビウス	4,306,110	中西クン	
ギャラガ	28,903,000	夏目クン	
雀王	1001回	小口クン	
スターフォース	780,000	福島クン	
バギーチャレンジ	2,801,000	水野クン	

センターロイヤル
大阪府大阪市北区梅田1駅前第3ビルB1F ☎06-341-6069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	—	—	
ロードファイター	—	—	
1942	—	—	
スターフォース	2,098,600	武村有満	
B-ウイング	7,777,772	武村有満	
パンチアウト	794,930	Mr. HUNGRY	
パンクパニック	9,999,999	北内英明	
新入社員とおるくん	614,740	工藤尚朗	
三輪サンちゃん	845,000	工藤尚朗	12面
ぺったんピュー	—	—	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	351,580	BE-FREE／	
ロードファイター	623,700	BE-FREE／	
1942	10,181,280	MOGERU	※
スーパーパンチアウト	999,090	マシュマロマン	
忍者くん	350,700	BE-FREE／	
バックランド	941,050	淡ミューMIG	
★B-ウイング	99,999,999	伊賀野カバ丸・NAMUO サンパンマン・マシュマロマン	
ポールポジションII	83,660	Q★BART	テストコース
ミステリアスストーンズ	3,000,000,000	・・A	
ゲートイン	75,700	マシュマロマン	

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	354,010	MOLE	
ミステリアスストーンズ	849,362,420	MOLE	
バックランド	4,825,990	茂木厚利	※
三輪サンちゃん	1,045,240	玉腰一博	
ポールポジションII	90,940	おにがわら	
★ドルアーガの塔	60面クリア	CZAR・C&N・藤井紀之 ひろとし・伊藤洋経・FI	1,737,290
グロブダー	504,600	S.S	※
ボンジャック	1,154,740	高木浩光	
フューチャースパイ	116,350	YOU	
ジャイロダイン	1,886,380	K.N	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	河野一紀	ギル1人 891,350
グロブダー	3,531,190	EXCHANGER	※
ポールポジションII	87,120	ジャガー村田	6周テストコース
★B-ウイング	9,999,999	嶋津・島隆・清水	※
ミステリアスストーンズ	2,002,891,290	松井END	
スパルタンX	367,770	福武友紀	
1942	10,297,820	松井END	※
スーパードンキホーテ	626,750	芳地秀樹	
フリッキー	4,600,890	池森晴泰	
バックランド	1,378,010	野田武司	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	412,000	小林さん	
ロードファイター	847,340	BE-FREE／	
1942	10,000,000	BE-CHO／& BE-FREE／	32面クリア
リバレーション	8,320,038	POS／ BE-FREE／	
ジェダイの復讐	670,250	POS／	
三輪サンちゃん	536,030	BE-CHO／	
ミステリアスストーンズ	4,363,603,720	BE-CHO／	1コイン
パンチアウト	999,970	土肥亘司&樋口登	
スーパードンキホーテ	636,500	BE-CHO／ 他1名	
★B-ウイング	9,999,999	カバ・MR 他4名	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	268,400	QUA.QUE／	
忍者ハヤテ	824,900	KEI	
ロードファイター	219,390	K.S	
フォーティラブ	5ゲーム2セット	熊沢YSD	7マッチ
ミステリアスストーンズ	126,096,870	YOSHIAKI	
1942	612,210	山中さとし	
パンクパニック	1,260,750	マツタカくん	
バックランド	388,640	吉森博樹	
★ロードランナー	999,999	KEI	
忍者くん	298,690	丸ノ内誉	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	219,110	ジャッキー・チェン	
1942	680,110	田所寿則	
リバレーション	58,000	YUMIKO	
ロードファイター	145,180	まくどなるど	
★B-ウイング	9,999,999	SUPER.PLAER.MK II 伊賀野カバ丸	ハード
バックランド	1,038,270	堀間数久	ラウンドセレクト
ジェダイの復讐	663,830	CBX	
エキサイトバイク	174,790	TAC	
スーパーパンチアウト	999,980	WXV	
ミステリアスストーンズ	201,096,460	ABUABU	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	1,070,000	CHACHA	
バックランド	909,390	工藤尚郎	
新入社員とおるくん	434,900	工藤尚郎	
スーパーバスケットボール	1,590,490	小川	
忍者くん	230,980	三井浩司	
ゼビウス	768,620	田村正俊	
ぺんぺろぺえ	631,500	K.W	
パンクパニック	1,048,950	柳本篤郎	
ジャイロダイン	176,080	T.M	
ザ・バトルロード	65,100	川岸	

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロードファイター	2,378,000	マサトです	2コイン
1942	293,120	HSO.O	
忍者くん	532,900	H.MAN	
★ロードランナー	999,999	マサトくん	
バックランド	9,999,990	小田桂子です	※
グロブダー	251,820	スズノヤベーカリー	※
リバレーション	123,500	CBC	
★B-ウイング	9,999,999	よしやです	
ぺったんピュー	523,000	よしやです	
スターフォース	2,535,310	よしやです	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロードランナー	999,999	大隅朋子	
スターフォース	2,089,100	武村有満	
バックランド	157,610	山千代昇靖	
新入社員とおるくん	324,500	酒井晶弘	
忍者くん	191,400	山口耕司	
ゲートイン	28,300	近藤義兼	
ギャプラス	1,300,300	阿波根重孝	
ギャラガ	414,000	藤森佳朗	
パンクパニック	5,881,500	木下直樹	
ミステリアスストーンズ	1,038,428,080	武村有満	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	348,520	川添建二	
ロードファイター	341,210	荒木雅浩	
バックランド	793,750	梶原正彦	
スターフォース	2,547,300	屋部誠治	
エクイテス	752,350	川添建二	
三輪サンちゃん	466,330	水原　明	
パンクパニック	5,546,470	高柳義男	
新入社員とおるくん	444,700	関　貴正	
ミステリアスストーンズ	222,248,780	坂井幸雄	
バッドランズ	425,260	磯野真一	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	761,900	Remember My Love	ノーマル
スパルタンX	329,770	中良　仁	ノーマル
グロブダー	609,470	末沢博志(ESU) 土肥亘司(JOA)	※
ミステリアスストーンズ	957,838,770	BE-CHO／	ノーマル
ロードファイター	446,190	森下貴幸	ノーマル
スペースエース	765,850	春田泰彦	ノーマル
フューチャースパイ	121,800	高森博志	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	BE-CHO／	ノーマル
悪戯天使	271,700	AMATEUR LINE	ノーマル
サイクルマー坊	178,100	OVER THE RAINBOW	ノーマル

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	123,020	K.O	ノーマル最
1942	446,510	藤原のゼビウス	最高ランク
バックランド	623,040	NUTTS.H	ノーマル
グロブダー	104,540	藤原のゼビウス	1～43面
ロードファイター	696,660	EXCHANGER	ノーマル
スーパードンキホーテ	736,500	RYO	※
忍者くん	850,010	北川弘和	ノーマル
★スーパーパンチアウト	999,999	RYO, MAX	ノーマル
ミステリアスストーンズ	1,121,300,080	MAD & KOD	ノーマル
三輪サンちゃん	595,800	EXCHANGER	ノーマル

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1	159,420	新沢貞光	
ポールポジションII	52,800	北村省一	
スパルタンX	222,050	中井伸二	
忍者ハヤテ	250,500	佐々木国雄	
ポールポジション	52,400	松居竜男	
コスモサーキットジャンボ	61,670	守岡敏彦	
バギーチャレンジ	20,800	河辺安伸	
サンダーストーム	112,100	安達正春	
1942	458,480	中井伸二	
ロードファイター	59,760	南出秀保	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	486,820	吉悟	
ロードファイター	174,350	KOYKO	
★1942	12,875,410	深田実	
★B-ウイング	9,999,999	Mr.KUBO・SUL さとう・森	
バルーンファイト	404,250	CALPIS	
ミステリアスストーンズ	231,749,100	Mr.KUBO	
バックランド	3,466,650	さとう	※
新入社員とおるくん	13,305,000	深田実	
悪戯天使	99,999,900	深田実	無限
忍者くん	723,470	深田実実	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	2,276,800	山中耕作	
スパルタンX	229,140	林孝	
1942	11,363,260	野口卓也	
忍者くん	393,280	西田菜律	
バックランド	1,318,850	有村英一郎	
スターフォース	2,310,400	五代裕二	
ザ・バトルロード	202,060	RYU	
ジャイロダイン	869,520	山崎太	
ロードファイター	87,490	RYU	
新入社員とおるくん	308,900	藤内淳理	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	457,490	古市明	
エキサイトバイク	239,380	森島克明	
ロードファイター	1,428,240	山本博孝	
バックランド	1,717,170	錦城大太	
1942	11,936,840	堀江辰征	
★スーパードンキホーテ	716,500	RYO	
忍者くん	637,960	吉岡	
★スーパーパンチアウト	999,990	TOM & JUN	7時間30分
エクイテス	8,148,700	BILL	4時間10分
スターフォース	3,133,800	堀江辰征	45分

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	453,260	新堀	
バックランド	754,260	真珠郎	
チャイニーズヒーロー	315,400	GOD	
ソンソン	649,910	?	
空手道	851,300	新堀	
ナイトギャル	101,000	E.T	天和
新入社員とおるくん	207,600	原田	
アッポー	999,999	新堀	
スターフォース	2,715,000	民里	
グロブダー	281,700	谷口	31面から

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	228,480	東城英寿	
サンダーストーム	2,497,430	小林右文	ノーマル
バックランド	1,118,790	東城英寿	
ロードファイター	54,400	ぐっち	
★B-ウイング	9,999,999	東城英寿	
忍者くん	415,710	ぐっち	
グロブダー	54,920	ぐっち	1面スタート
★ぺったんピュー	1,078,820	東城英寿	
★ドルアーガの塔	60面クリア	東城英寿	1コイン
新入社員とおるくん	217,300	東城英寿	

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-6504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミステリアスストーンズ	128,331,018	ILN	ノーマル
スターフォース	2,409,700	本田君広	ノーマル
ひげ丸	1,067,400	汐先政貴	ノーマル
1942	10,139,240	本田君広	※ノーマル
グロブダー	481,570	M.K.J	※ノーマル
バックランド	455,400	藤田	ノーマル
ゼビウス	9,999,990	三浦伸一	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	MAPPY	ノーマル
クラウンズゴルフ	ハーフ32	阿佐	ノーマル
ポールポジションII	59,300	新本	ノーマル シーサイド

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	26,200	UFO	
★B-ウイング	9,999,999	RNEC	
スーパーパンチアウト	412,460	山本建二	
バックランド	1,052,580	DRECVIS	
ロードファイター	294,120	K.Y	
ミステリアスストーンズ	384,894,730	Y.TAKE	
ぺったんピュー	283,720	DRAGONCHAN	
忍者くん	456,700	TE	
ソンソン	316,770	横山光徳	
グロブダー	12,260	一新太助	※

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	66,010	山口錦次郎	
スーパーバスケットボール	2,306,460	吉川武(ひさみ)	
バックランド	707,680	山口錦次郎	
空手道	3,500,000	山口健，岩瀬 山口錦次郎	約7時間
リバレーション	2,078,640	今日子命くん	
スターウォーズ	1,616,478	山口健	
バッドランズ	286,444	岩瀬	
★B-ウイング	9,999,999	山口健	45面クリア
バルガス	2,357,100	山口健	
スーパーパンチアウト	313,800	Z:Z	

マイコンゲームI.B
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	270,400	PON	
★B-ウイング	9,999,999	モモコ	
1942	685,630	岸本	
チャイニーズヒーロー	287,020	シハタ	
バックランド	1,262,580	岸本	
スターフォース	2,319,100	カオル	
★スーパーパンチアウト	999,990	シハタ	
イエローキャブ	122,260	M.J	
ロードランナー	999,999	PON大内山	
ドルアーガの塔	1,706,370	KAZ	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	308,740	高国	
バッドランズ	207,589	BA44	
1942	10,131,160	DRAGONCHAN	※
リバレーション	3,758,183	べビーの三好 (PTN 1)	
バックランド	1,292,810	リブルのプロ渡辺	
ギャプラス	10,000,000	BA44	
ミステリアスストーンズ	1,067,356,630	谷口浩之	
ロードファイター	232,070	高国	
ぺったんピュー	177,330	DRAGONCHAN	
グロブダー	266,730	波多野	※

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,755,690	PZN松本	74面
ゼビウス	9,999,999	NMC	スーパー
★B-ウイング	9,999,999	NOO他4名	
1942	506,050	ASCII	
スパルタンX	307,380	DON	
ミステリアスストーンズ	1,234,777,090	PZN・NOO	2名
★スーパーパンチアウト	999,990	ASCII	36人
ロードファイター	110,850	ASCII	
エクイテス	505,850	ASCII	
エキサイトバイク	219,215	ASCII	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャイニーズヒーロー	308,700	AAA	
ギャプラス	10,353,500	F.K	
バルーンファイト	192,800	FOX	
ソンソン	255,800	Fukuda	
ポールポジションII	51,870	H.M	
ゼビウス	3,285,030	R.Takada	
バンクパニック	5,607,050	K.T	
出世大相撲	97,550	M.IWAKI	
ジャイロダイン	1,548,570	R.ラモラ	
ピットエンドラン	305,500	T.I	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★忍者ハヤテ	9,999,900	越智秀利 GIL 篠崎	2時間20分 2時間05分
スパルタンX	227,930	SPY帝	
スターフォース	2,713,100	近藤浩充	
バックランド	1,106,660	黒川康宏	
1942	10,168,760	近藤浩充	
ロードファイター	253,100	Q	
セアフリー	8,049,870	近藤浩充	
ピンボ	719,700	近藤浩充	
忍者くん	469,700	大沼栄一	
バンクパニック	4,663,300	NAI!!	

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

休載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,886,060	PCP	※
スパルタンX	368,140	OUT	
スーパーパンチアウト	999,990	PRO	
グロブダー	133,740	MAISON	1面から
★ドルアーガの塔	60面クリア	DUT他9名	1コイン
1942	11,780,720	MNC	
ギャプラス	10,000,000以上	OUT	7時間40分
ミステリアスストーン	1億以上	PAL他8名	
ジェダイの復讐	668,700	PAL	
新入社員とおるくん	12,880,400	PAL	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1 富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	1,332,360	G.M.C DSA	ランク2
★スーパーパンチアウト	999,990	HLP・近藤康弘	
★グロブダー	128,400	G.M.C ELS	1面から
ミステリアスストーンズ	2,763,277,150	G.M.C LUM	
バルーンファイト	602,850	G.M.C NK	
スパルタンX	301,520	花田・小田	
バックランド	4,214,110	G.M.C どずる	
忍者くん	555,480	G.M.C LUM	
★B-ウイング	9,999,999	GMC他7名	ランクアップ
★ドルアーガの塔	60面クリア	GMC他4名	ギル1人

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	1,423,470	谷口浩之	
グロブダー	85,140	中長利晴	1～31面
スパルタンX	32,990	中野	
ジェダイの復讐	1,059,640	S.T	
バックランド	1,002,650	谷口浩之	
★B-ウイング	9,999,999	NAYMCO 阿部光宏	
★ドルアーガの塔	60面クリア	松崎・丸目・長友利晴 M.BOY・VAN	ギル1人
★エクイテス	9,999,990	K.H	
ぺったんピュー	43,200	首藤	
ミステリアスストーンズ	1,000,000,000	今村和則	

BASIO MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：毎月毎月1,500本をこえる投稿ありがとうございます。このコーナーが再開してからというもの，さすがに投稿本数も増えてきたみたいですね。

Dr.D：投稿が増えただけじゃなく，優秀なプログラムも多くなってきているぞ。みんな，このコーナーを目指してがんばってるのが，目に見えるようだ！

編：「PROGRAMMER OF THE MONTH」は，今月の掲載プログラムの中で，最も優秀なプログラム，プログラマーを発表するのはもちろんですが，みんながこのコーナーを目標にして，もっともっと，がんばってもらいたいという編集部の願いもこめられているのです。

影：今月はシビアに締めくくろうというのだな。そうよ，そうよ，みんなの言うとおりよ。

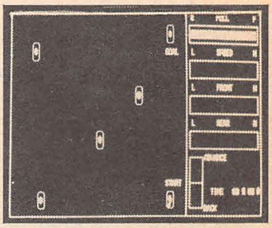
編：どこがシビアなんですか。では，さっそく，今月もDr.に発表してもらいます。

Dr.D：では，今月の第1位は，馬場和人君のＰＣ－9801用「ヘリコプター」に決定じゃ！　このゲームは，シンプルな中に，シミュレーション的思考が盛り込まれていて，アイデアもゲーム性もバツグンだったぞ。

影：なるほど。最近のゲームにはなかったものですね。

編：ところで，佳作のほうは，ポケコンのほうからＰＣ－1245用「すもう大会」(我如古達志君）に決まりです。

Dr.D：ポケコンは，どうしてもパソコンに比べて，おとるのは仕方ないが，まだまだゲーム性に富んだ，おもしろいプログラムも作れるってことだな。



《写真》ヘリコプターの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

―今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!―

プログラム	住所	氏名
ストロングレジャック	神奈川県三浦市	宮川康浩君
ザ・ウォーゲーム	東京都中野区	山本泰久君
プロジェクト	大阪府東大阪市	Mr.I Love You君
8001 GRIDER	東京都太田区	平社　仁君
STAR FIGHTER	愛知県高浜市	神谷雄一君
スタコラRUNNER	神奈川県藤沢市	玉川貴嗣君
STAR KILLER2	三重県度会郡	マクシリアン君
SUPER SUBMARINE	茨城県稲敷郡	木村直紀君
パズル9	京都府宇治市	近藤弘幸君
X1ワープ・ゲーム	新潟県三条市	遠藤　武君
TELEPHONE NUMBER & BELL	愛知県瀬戸市	伊里智裕君
LONLY FIGHT	兵庫県明石市	千田賢裕君
SINGING COMPUTER	大阪府高槻市	若林孝徳君
UFOmkII	東京都北区	松野嗣夫君
HAPPY LAND	東京都府中市	本田　実君
I am daruma	広島県尾道市	今川　彰君
JUMP ATTACKER	三重県津市	岩中照典君
SEVERE ATTACK	福井市	堀内章二君
ホホホ	山梨県中巨摩郡	手塚　雄君
DUST FIELD	神奈川県藤沢市	岩田　学君

投稿ありがとうコーナー

☆59年12月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

歩くＣＰＵ－8086／中島春彦／芳坂貴弘／小林紀孝／今浦健二／春沢／敏行／和田憲一／飯塚成美／山崎雅人／原　昌巳／●道裕司／Mr.I Love you／矢部淳司／川辺孝知／棚井俊昭／道添浩志／高橋裕一／吉永晋／石橋義範／近藤弘幸／栗原　昭／高桑宣人／新田健二／山下政孝／河村義之／松波　学／西出英樹／河本　晋／鯉江英隆／平社　仁／14M131C／橋本紳司／oh！ JIN／中野和彦／おっか／コルベン・グルーク／ギャラクシィーアン／泉　知論／千葉俊哉／森／巧尚／ＫＡＧＥＬＥＲ／藤井　学／小川真太郎／林　勝久／松本明弘／上鶴和貴／鈴木猛夫／加治慶信／谷平健治／安田昭夫／守屋　進／伊藤泰治スーパーマッチョマン／織田貴士／川井清彦／鈴木康弘／三好宗仁／西岡宏志／藤原将騎／川西哲也／松下　博／望月吉晴／早狩尚武／上野和洋／土方次郎／大江安博／ＹＡＮＡＩ＆ＳＯＭＡＧＡＷＡ／平山慶太／ＫＡＭＡＤＡ／宇佐見弘幸／Y.ＭＡＴＳＵＫＩ／宮崎智博／吉本秀昭／伊東靖史／高橋章浩／巽英明／松下真己／高橋雅雄／徳光健一／中川浩二／竹島淳二／中田保志／小林秀樹／安川　聡／松本伸一／大塚聖之／Yanco／古川　学／江川広一／高田陽一／西川浩一／松浦則政／樽井康弘／太田英樹／片渕範義／宮本一宏／林　直樹／森　政晴／高橋浩司／帆苅正泰／桜井一貴／福岡マイコンソフト／渡辺悟章／杉原安昭／滝谷　浩／坂野博史／斉藤雅和／今井博之／友永輝澄／橋本武彦P.N橋本右内／川畑健次(K.K)／亀田一博／藤枝正紀／城田樹雄／千田友和／阿部秀樹／低気圧／河野　実／松井美紅／阿武裕一／西谷久範／景山智貴／仁科雅弘／臼井義夫／片山　茂／山田昌良／小川敬是／角谷道治／坊農　誠／伊藤輝彦／ＭＺ-700普及協会／三宅秀之／平川一夫／井上徹志／山村裕二／福山　森／井上徹志／竹内　真／坪井和彦／早川民夫／山邊公文／佐藤伸也／広田賢治／大石宅磨／望月健太郎／黒田　晃／煙草雅博／前田　洋，茂徳／千葉正英／刀祢広次／辻谷　学／古谷　健／坪倉良夫／伊藤貴淳／馬場仁志／佐々木　威／斉藤祐志／斉藤鉄也／高橋政英／谷　昭彦／ＳＴＲＯＮＧ ＭＡＣＨＩＮＥ ＮＯ．７／高平拓実／島本　浩／川越伸征／横田一成

※他にもたくさんのかたからの応募がありました。全員紹介しきれなくてゴメンナサイ。みなさん，どうもありがとう!!

全国 マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南２条西３丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南２条西３丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市４条７丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町３丁目１－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西３丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西２条南１丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南２条西２丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市２条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通１丁目７－１ ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南３丁目４ キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目１ コスモビル☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北２条東１丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南２条西３丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西２条南９丁目サニーデパート3F☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市２条西２丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南６丁目
★函館西武：函館市梁川町９－３ ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－１ ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町２－６－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143－１ ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町１－２－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町３－１ ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北４丁目５－５ ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－１ ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－１ ☎0173-35-3129
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通２－11－１ ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町１－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町３－７ ☎0196-23-4470

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通２－７－６ ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通２－４－23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－２ ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－３ ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町２－６－１ ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町３－３ ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町１－１－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂ＤＡＣ仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央２－２－21 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ：仙台市長町２－１－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町３－６－５ ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央２－12－７ ☎0225-93-1011
★シスペック仙台店：仙台市通扇宮町３－18 ☎0222-33-0256
★ムーンベース：仙台市通町２－15－８ ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町２－１－６ ☎0236-23-1055
★エレクトロ：天童市老野森２－９－４ ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町５－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町２－７－43 ☎0236-42-1222
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町５－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央１－８－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町７－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前１－16－７ ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町１－13－20 ☎0292-26-4170
★マルスズ電気：取手市新町５－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町４－21－８ ☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町３－３－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電機㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町１－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜３－２－17 太平ビル３Ｆ ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町１－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り２－３－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り２－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町３－３－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内２－４－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内１ ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町２－４－５ ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町２－８－２ ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－３ ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－１ ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町２－10－23 ☎0272-23-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町１－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－１ 高義ビル１Ｆ ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町８－１ ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町１－10－26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町２ ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町１－１－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越１－５－６ ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂１－12－１ コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和５－１ ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町１－43－３ ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町１－８－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央１－18－５ ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町３－９－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町５－17－５ ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町１ ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町３－２ ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台１－４－９ 04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北２－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡１－２－４ ☎0492-66-5591
★マイコンランド浦和：浦和市高砂２－８－10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町３－515－２ ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町２－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町１－５－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－１ ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏３－１－１ ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
★船橋東武：船橋市本町７ ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町１ ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町２－１－１ ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東２－７ ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－１ ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台２－８－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉１－１－１ ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町２－１－１ ☎0474-34-3971

東京都

★Ｊ＆Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂２－28－４ ☎ 03-496-4141
★Ｊ＆Ｐ町田店：町田市森野１－39－16 ☎0427-23-1313
★Ｊ＆Ｐ八王子店：八王子市旭町１－１ 八王子そごう７Ｆ ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋１－21－５ ☎ 03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋１ ☎ 03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－１ ☎ 03-462-0111
★Ａ＆Ｖしらくら：北区上十条２－27－12（十条駅前） ☎ 03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町１－８－４ ニュー千代田ビル ☎ 03-251-8951
★小田急百貨店８Ｆマイコンコーナー：新宿区西新宿１－１－３ ☎ 03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田１－２－９ ☎ 03-253-7111
★ラオックスサウンドショップ：千代田区外神田１－15－３ ☎ 03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田１－13－３ ☎ 03-253-1341
★ラオックスソフトショップ：千代田区外神田１－15－18 ☎ 03-253-7111
★ラオックス新宿店：新宿区新宿３－15－16 ☎ 03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町１－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料(１本240円，ゼビウス(ジョイスティック付のみは350円)を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国マイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1－20－3　☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1－19－11　☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3－14－5　☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7－66－3　☎03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩7－26－17　☎03-672-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1－3 相高ショッピングセンタ　☎0427-28-7090代
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5－1－21　☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2－16－1ニュー新橋ビル　☎03-503-2611
★九十九電機㈱7号店：千代田区外神田1－9－9　☎03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡1－8－5　☎03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町1－8　☎03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町2－1－1　☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第1デパート店：立川市曙町2－2－25　☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4－3－1　☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4－1－1　☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3－17－1 玉川高島屋S・C南館5F　☎03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F　☎03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1－15－16　秋葉原ラジオ会館7F　☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1－14－1　☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1－15－9　☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1－4－6　☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1－13－1　☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4－3－2　☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1－15－2　☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1－16－10　☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1－10－9　☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1－16－9　☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1－8－21　☎03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西3－9－19　☎03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4－4－2　☎03-258-3711
★㈱サンビック：国立市北1－6－6　☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12－18　☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4－1－17　☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方6－30－24　☎03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋1　☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1－28－2パルコ5F　☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100　☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100　☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2－6－4　☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1－3－7　☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490　☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸2－15－5　☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2－15－13　☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山1－4－1新幹線ビル2F　☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959　☎0465-36-8192
★㈱ジムドーコンピュータスクール：藤沢市藤沢541-24　☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3－1　☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5－3　☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410　☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1－24－1　☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2－21　☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1－7－1　☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2－2－15　☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3－3970　☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4－16－6　☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西1－2－20　☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1－7　☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1－2　☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7　☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2－11－9　☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12　☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－3　☎0559-72-1546
★日経社伊東店：伊東市湯川1－11－14　☎0557-37-1844
★浅井：富士宮市中央町11-18　☎0544-26-5201
★ベスト電器エル＆エル：静岡市馬渕2－8－1　☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－2　☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2－12－44　☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1－10－21　☎0534-37-1738
★メルパII：浜松市大蒲町85－11　☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津6－12
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－6　栄ビル1F　☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1－7－11　☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－3　☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－1　☎05834-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛治町15　☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6　☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3　☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2－8－1　☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8－43　☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2－10　☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町5－20　☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2－29　☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203　☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1－8－32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5－4－8　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町2－1－25　☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21　☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町1－5－17 松電ボウル1F　☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17　☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1－12－30　☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町2－3　☎02565-2-1580
★J＆P三共新潟店：新潟市東大通1－3－9　☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2－4－21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19　☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手3－2－21　☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志1－2　☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2－14　☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1－15－28　☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301　☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1－5－6　☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－1　☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1－2－20　☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町3－6－18　☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－1　マイコンビル　☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町1－12　☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－1　☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－1　☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10－20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1－30　☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1　☎0762－41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2　☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3　☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9　☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2－7－4　☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3　☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1－112　☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186　☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15　☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町2－8　☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15　☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28　☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86　☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須3－30－86　☎052-263-1629
★J＆P：名古屋市中区栄3－4－5　☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2　☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263　☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F　☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40　☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1　☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1　☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37　☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22　☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1－45　☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明

ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6－26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1－13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1－43 ☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1－2－15 ☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6－2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31－20 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2－1－19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2－12－4 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1－10－1 ☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場1－4－20 ☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152－2 ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1－3－1 ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱1－2－29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2－3－1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8－65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8231
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2102
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1 ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90－1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30－114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2－1－30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－6 ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3－2－4 ☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4－11－4 ☎06-643-2031
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4－19－14 ☎06-643-2039
★ニノミヤムセンELホビー店：大阪市浪速区日本橋5－4－15 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7－3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8－3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1－1141－1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2－5 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4－10－4 ☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1－3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－1 ☎06-789-9451
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3－22－11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5－6－7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4－57－1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2－22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1－3－204 ☎06-834-4141
★CSK：大阪市北区梅田1－1－3 大阪駅前第3ビルB1 ☎06-345-3351
★OMC：大阪市東淀川区菅原6－28－12
★せいでん箕面店：箕面市箕面6－1286 ☎0727-22-5127
★システム・ボート和泉：和泉市松尾寺町799－11 ☎0725-55-2446
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第4ビル25F ☎06-347-1381
★㈱日創：大阪市北区曽根崎1－4－6 新御堂筋ビル ☎06-311-0030
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5－9－16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2－8 ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1－38－5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4－9－16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2－7－11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6－21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2－15－28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5－1－11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3－7－5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4－12－4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4－10－1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4－11－3 ☎06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町1－5－1 ☎06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林2－11－24 ☎06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1－1－3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5－19－19 ☎06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸6－14－32 ☎06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町1－26 ☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174－3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1－3－1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1－6－24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－3 ☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－1 ☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里4－5－36 ☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡1－15－12 ☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台1－9 ☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町1－4－22 ☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北2－61－2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3－4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3－1－2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4－20 ☎0720-34-1160
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1－16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2－18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4－11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3－2－9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4－3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1－2－2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1－1－11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3－27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3－5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1－894－4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7－15－25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2－226－4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－1 ☎06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1－8－10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2－110－3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2－54－3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3－32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1－7－3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－1 ☎07443-3-4041
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2－12－12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4－1 ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町4－3 ☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町4－18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3－9－15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPACE：神戸市中央区三宮町1－5－8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市光源寺前町11 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1－4－1伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176－1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石1－7－4 白菊グランドビル内 ☎078-917-5555
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2－4 ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林4－7－22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通6－152 ☎06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2－2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16－13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1－27－101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園1－9

－3　☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9－1　☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－7　☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町1－7－26－101　☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町2－16－4　☎078-821-1285
★せいでん湊川店：神戸市兵庫区東山町4ニュー湊川ショッピングセンタ　☎078-551-0260
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181　☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871　☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町1－23　☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町2－27　☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅1－19　☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6－1－27　☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1－439－12　☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2－53－2　☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19　☎07912-3-1660
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5－5－12　神戸デパート3F　☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町2－3　板宿駅前ビル1F　☎078-731-3141
★せいでん鈴蘭台店：神戸市北区鈴蘭台北町1－14－16　☎078-591-6001
★せいでん西鈴蘭台店：神戸市北区南五葉1－1－2　☎078-591-3904
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704　三田ビル1F　☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119　☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2－2－3須磨パティオ3号館　☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町115－3　☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台8－5－26　☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町8－18　☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1－3－10　☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20　☎0792-88-2363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7－17　☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7－186　☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1－1－14　☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5－11　☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1－69　☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6－222　☎06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1－10－20　ジョリビル3F　☎0862-23-7107
★システムイン岡山：岡山市田町1－10－1　☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸　☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－7　☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2－1－18　☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町1－1－22　☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2－6　☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8－12　今元ビル3F　☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1　☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8－7　☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30　☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－5　☎08642-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272　☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14－13　☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2－2　☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2－104－1　☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1－1－7　☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464　☎08382-5-6600
★三文字屋：光市虹ヶ浜3－4－19　☎0833-71-0251
★エレパーツニシマル：宇部市上町1－3－2　☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布3－15－6　☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目　☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4－12　☎0886-22-9155
★昭光コンピュータープラザ：徳島市かちどき橋1－34　☎0886-22-8828
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103　☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町　☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井町2－1　☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1－3　☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8　☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2－14　☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12　☎08776-2-2493

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町4－5－11　☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町2－2－18　☎0897-34-8286
★テジック：松山市本町6-6-7　☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5－5－5　☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－3　☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－3　☎0888-83-1612
★英弘チェン高知店：高知市旭町2－52　☎0888-23-2231
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町2－16　☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2－13－23　☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1－6－15　☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2－2－17　☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1－11－11　☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875　☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14　☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2－4－27　☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22　☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2－44　☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2－16　☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7－25　☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－1　☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1－9－28　☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4－8－24
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角　☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－1　☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1-1-1　☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1　☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1　☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6　☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4　☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1　☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22　☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40　☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1　☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17　☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32　☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2　☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1-9-1　☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1－9－4　☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10　☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3　☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4　☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12　☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組　☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10　☎0975-32-9396

鹿児島県

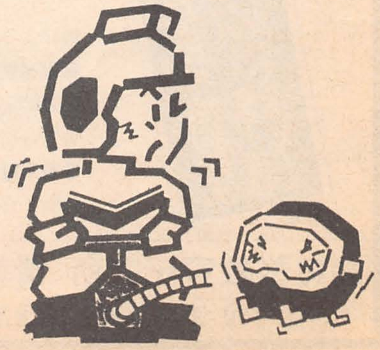
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201　☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町-1　☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9-1　☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－1　☎0992-25-7733
★パソコン明昭堂：鹿児島市西千石町11－19　☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38　☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1　☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11　☎0996-25-1133

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1　☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20　☎0986-22-1258

沖縄県

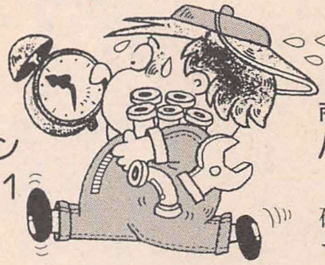
★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1　☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13　☎0989-38-6458
★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町2－239－4　☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2　☎0988-89-3931



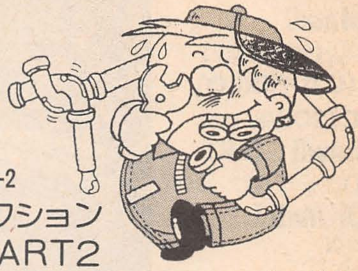
当社ソフトを通信販売でお求め下さい!!

1 パイプコネクションシリーズ（パズル形式ゲーム）

与えられた時間内にパイプをどんどんつないでいかないと、水があふれて大洪水！



商品コードP-1
パイプコネクション
PART1

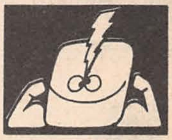


商品コード P-2
パイプコネクション
PART2

砂漠のあちらこちらにある水タンクに水を補給するために、障害物を避けてパイプをつないで！

FM-7, FM-new7, FM-77用カセットテープ…………………… 各1500円（送料込み）

2 なんでもクイズシリーズ



さあ！君は何問答えられるかな？
1分間早打ちクイズ、連続20問回答クイズの2種類のクイズ出題ができ、各クイズそれぞれについての正答率、各クイズ出題毎の正答率を記録できます。また、正答率の低い問題を集めた難問クイズも出題できます。
このクイズは、中学3年間に習うものから、各200題～300題集めて出題していますから、勉強のまとめにも最適です。

商品コード NQH-1 歴史なんでもクイズ
商品コード NQE-1 英語なんでもクイズPART1
商品コード NQK-1 漢字なんでもクイズPART1
商品コード NQM-1 数学なんでもクイズPART1
商品コード NQG-1 地理なんでもクイズ
商品コード NQS-1 理科なんでもクイズPART1

FM-8, FM-7, FM-new7（5インチディスク）………………… 各3500円
FM-77用（3.5インチディスク）………………… 3800円（送料込み）

3 簡易漢字ワープロ（商品コード JP-1）

FM-8, FM-7, FM-new7（5インチディスク）………………… 各4500円
FM-77用（3.5インチディスク）………………… 4800円（送料込み）

お求めは下記住所宛、取金書留でお願いいたします。（電話では受付ません。）
※お申込みされるとき、商品コード、使用しているパソコンも忘れずに御記入下さい。

I-cell アイセル株式会社 TEL（03）956-9731（代表）
〒173 東京都板橋区小茂根1-25-22 ニューハイム江古田403

切取り線

通信販売申込書

機種：FM-8/7/77のどれか 媒体：テープ、フロッピー（3.5/5インチ）

		注文商品コード	機種	媒体
ふりがな 住所				
ふりがな 氏名				
		合計金額		

TIME SECRET（タイム シークレット） ② 長編SFコンピューター小説

タイムトンネル

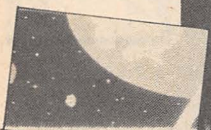
PC-8801(mkII)
PC-8001mkII
MZ-700(MZ-1500)
X1 (C.D.TURBO)
MZ.K.C1200版(48K)
PC-6001mkII (SR)

¥4,300(カセット2本組ブックタイプ)

PC-8801(mkII)
5″ディスク版
¥5,800



★多彩な登場人物21人
会話モード



マルチプロセス
マルチエンディング



パレット
機能の
アニメ動画





画面数140
登録語330!

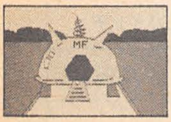
中間色・ロールプレイング要素
(8801、8001mkII、6001mkII、X1用画面です)



作ネコジャラ氏　キャラクタデザイン・移植LEMI

TIME SECRET（タイム シークレット） ①
才1話 ファラス星の危機

UFOは地球に実在したのだろうか？
ナスカ・アンデスの遺跡の迷は？



画面数100画面オンメモリー！
登録語260！超難解！
ロールプレイングアドベンチャー！

PC-8801(MK II)	¥4,000
PC-8001MK II	¥4,000
MZ700(MZ1500)	¥3,300
MZ80K.C.1200 (48K)	¥3,300
X1(C.D.TURBO)	¥4,000

MZ700.1200K.C(48K) ¥3,000

不思議の森のアドベンチャー



画面数41×4方向の
オンメモリー型
アドベンチャー!!

作：ネコジャラ氏

卸取扱企業/ニデコ・コーサカ・メディア・サポート・大江・誠光堂書籍・フタバ図書・近畿システィムサービス・JSS・日本アイビーエス・日本電子システム販売・関東電子長岡

御注文方法
全国有力ソフトショップ、百貨店にてお求め下さい。お近くで買えない場合、現金書留にてお送り下さい。　送料無料

移植アルバイト サイドビジネス募集！
マシン語の移植出来る方！

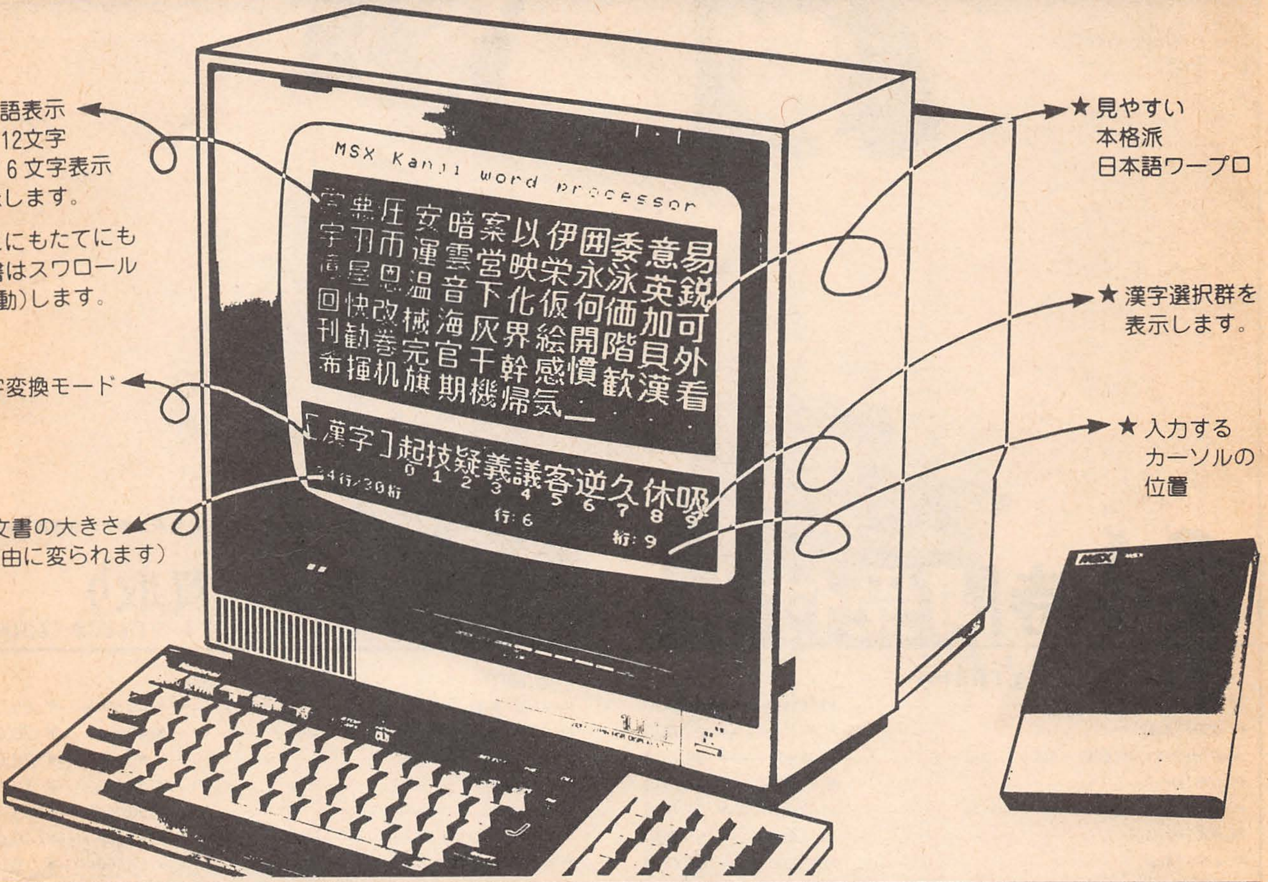
オリジナルソフト募集
当社ソフトは厳選小品種販売ですので独創力、個性の強いソフトを求めます。
業界一厚待遇を実現！

BOND SOFT

㈱パスカルII
〒432　浜松市佐鳴台4-9-10
TEL　0534-53-6186

MSX 漢字ワードプロセッサー テープ版 12,800円

誰れですか? MSX パソコンをゲーム機だ! オモチャだ! と言う人は……



★日本語表示 よこ12文字 たて6文字表示 表示します。

★よこにもたてにも 文書はスワロール (移動)します。

★漢字変換モード

★一文書の大きさ (自由に変られます)

★見やすい 本格派 日本語ワープロ

★漢字選択群を 表示します。

★入力する カーソルの 位置

MSX マシーンに夢の日本語処理・新登場

MSX パソコン64Kバイトはすぐそのままご使用いただけます。

MSXパソコンでRAM64Kバイト対応です。
16K・32Kタイプは拡張RAM-64K増設で使用できます。
〔例えばCF-2000やHB-55にHBM-64(ソニー)を増設します。〕

ナショナル	CF-3000	ソニー	HB-75
東　芝	HX-10DPN/DP/D	日　立	MB-H2
キャノン	V-20	ビクター	HC-7

⊙驚いたのなんの!! MSX-64Kバイトパソコンで附属機器なしで そのまま日本語ワープロが使えます。(16K・32Kタイプは拡張RAMを増設して使えます)
⊙漢字1024文字・かな・ひらがな・記号を搭載しております。
⊙一文書は最大1020文字。保存も読み込みも簡単にできます。
⊙外字100文字登録できますのであなた専用ワープロになります。
⊙1文字挿入・消除・1行挿入・消除も自由自在。
⊙漢字変換は音読一文字選択方式ですので簡単に漢字を選べます。
⊙プリンターはMSX用ドットインパクト・サーマルプリンターが使えます。
⊙画面には一文書のうち横12文字縦6行を表示します。

〔出力印字例〕

① 日本語漢字ワープロ
② 日本語漢字ワープロ
③ 日本語漢字ワープロ
④ 日本語漢字ワープロ

プリンター出力は4種類の大きさが選択できる本格派です!!

MSX 64Kバイト対応 他は使用できません 12,800円

※拡張RAM HBM-64(SONY製)は19,800円です(16K・32KタイプのMSXパソコンに必要)

ICランド・ラスター

電話 0472-47-1311
〒260 千葉市緑町1-30-3
取引銀行 千葉銀行西千葉支店 普通4000

⊙定休日:毎週水曜・祝日及び第1・3・5日曜
⊙お申込みは現金書留か銀行振込で
⊙全品〒代無料ただし速達は300円宅配便600円
⊙カタログ・資料は切手170円、質問は往復はがきにて!!
⊙購入申込のとき使用機器を必ず記入して下さい。

ワールド イン アオヤマ

池袋店ゴールデンセール実施中

USED. COMPUTER SHOP



青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

24時間受付中

全国・電話で買取り

即，現金の簡単システム！ いつでもどこからも24時間

中古商品

NEC

商品	定価	価格
PC-100 model30＋KD651	¥756,000	¥450,000
PC-6001（本体）	¥ 89,800	¥ 22,000
6001 ゼビウスセット（6001＋6006＋ソフト）	¥108,400	¥ 31,000
PC-6001MK II	¥ 84,800	¥ 48,000
PC-8001（本体）	¥168,000	¥ 32,000
PC-8001MK II	¥123,000	¥ 55,000
PC-8801（本体）	¥228,000	¥ 88,000
PC-8801MK II-30	¥275,000	¥189,000
PC-8801MK II-10	¥168,000	¥120,000
PC-9801（本体）	¥298,000	¥145,000
PC-6022（プリンター）	¥ 39,800	¥ 20,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000	¥130,000
PC-2001（ポケコン）	¥ 59,800	¥ 37,000
PC-60M43（ディスプレー）	¥ 65,800	¥ 30,000

Sharp

商品	定価	価格
mz-1500（本体）	¥ 89,800	¥ 65,000
mz-2200（本体＋DR）	¥147,800	¥ 70,000
mz-721（本体）	¥ 89,800	¥ 28,000
mz-731（本体）	¥128,000	¥ 38,000
x-1（本体Gラム，ディスプレー）	¥300,000	¥138,000
x-1c（本体，ディスプレー）	¥219,600	¥140,000
PC-1245（ポケコン）	¥ 17,500	¥ 7,000
PC-1350（ポケコン）	¥ 36,800	¥ 25,000

FUJITSU

商品	定価	価格
FM-x（MSx）	¥ 49,800	¥ 30,000
FM-7（本体）	¥136,000	¥ 69,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000	¥ 52,000
FM-11AD₂（本体）	¥298,000	¥210,000
MB-27501（データレコーダー）	¥ 12,800	¥ 7,000

全商品保証付　日曜日配達可能

豊富な在庫　高額下取制度

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。

サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。

当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

買取り，ハードのことなら何でもお気軽に，　マイコンを買う時，マイコンを買替える時，私たちは価格，アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

03-987

(株)ワールド イン アオヤマ　　サポート　東京都豊島区要町3-38-8

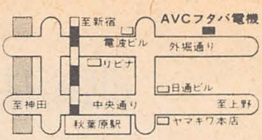
秋葉原価格でローンができます

電気の街秋葉原で 21年の信用!!

AVC

AUDIO ・ VIDEO ・ COMPUTER

☎ 03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
外神田ユニオンビル601号

お忙しい方の為に
AM10時からPM11時まで受付
日曜・祝日も営業（年中無休）

札　幌 011-611-5104	新　潟 0252-75-4175	大　阪 06-311-3931	
	仙　台 0222-64-3704	広　島 082-295-6873	
	名古屋 052-452-3271	福　岡 092-481-2494	

●キヤノン

PW-10



本格ワープロの機能を凝縮

定価¥148,000
▶均等払¥10,019×15回¥5,409×30回
（別売ACアダプタ¥5,000、キャリングケース¥8,000、インクリボン〈6本〉¥3,000）

キヤノワードミニ

CM-5・定価 ………¥298,000
▶均等払¥9,231×36回

TOSWORD JW-P30

定価¥280,000 特価¥252,000
▶均等払¥12,390×24回 ¥8,680×36回

Panaword RL-W450

定価¥298,000 特価¥268,000
▶均等払¥13,177×24回 ¥9,231×36回

文豪 NWP-5N
NEC日本語ワードプロセッサ
定価¥398,000 特価¥358,000
▶均等払¥12,331×36回 ¥9,696×48回

ワープロ第2世代 **OASYS lite**
定価¥220,000 特価¥189,000
▶均等払¥9,293×24回 ¥6,510×36回

CRTディスプレイ

●シャープ

15M-412C（2000文字、0.39mmピッチ、ハイコントラストフラットスクエア管採用、チルトスタンド付）………………¥118,000
▶均等払¥5,510×20回、¥3,863×30回
14M-512C（2000文字、カラー）¥89,800
▶均等払¥4,176×20回、¥2,928×30回
CZ-150DS（2000文字、TV兼用）¥98,000
▶均等払¥4,582×20回、¥3,213×30回

●NEC

PC-8853N〈超高解像度〉……¥168,000
▶均等払¥8,294×20回、¥5,815×30回
PCKD551 ……………………¥118,000
▶均等払¥5,916×20回、¥4,148×30回
PC-8825（熱転写プリンター）…¥176,000
▶均等払¥7,326×24回、¥5,132×36回

●関東電子

K-124S〈4050文字400ライン0.39ピッチ〉¥105,000
▶均等払¥4,872×20回、¥3,416×30回
K-134〈4050文字400ライン0.31ピッチ〉¥128,000
▶均等払¥5,916×20回、¥4,148×30回

●シャープ

X1ターボシリーズ 新製品
一般テレビ放送受信可

モデル10 ｛CZ850C（本体）…¥168,000 / CZ850D（モニター）・¥129,800 PC-002
定価合計¥297,800➡現金特価¥250,000
▶均等払¥8,611×36回 ¥6,771×48回

モデル20 ｛CZ851C（本体）…¥248,000 / CZ850D（モニター）・¥129,800 PC-003
定価合計¥377,800➡現金特価¥320,000
▶均等払¥11,022×36回 ¥8,667×48回

モデル30 ｛CZ852C（本体）…¥278,000 / CZ850D（モニター）・¥129,800 PC-004
定価合計¥407,800➡現金特価¥345,000
▶均等払¥11,883×36回 ¥9,344×48回

ニューX1シリーズ PC-009
X-1CS（IOポート付）…………¥219,600
CZ803C〈本体〉…¥139,800 ｜現金特価
CZ801D〈CRT〉…¥99,800 ｜¥187,000
▶均等払¥6,441×36回、¥5,065×48回

PC-010
X-1CK（IOポート＋漢字ROM）……¥239,600
CZ804C〈本体〉…¥139,800 ｜現金特価
CZ801D〈CRT〉…¥99,800 ｜¥204,000
▶均等払¥7,027×36回、¥5,525×48回

PC-011
X-1D ……………………………¥326,000
CZ802C〈本体〉 ｜現金特価
CZ802D〈CRT〉 ｜¥280,000
▶均等払¥9,644×36回、¥7,583×48回

MZ-1500
MZ-1500（2.8クイックディスク付）…¥89,800
現金特価¥76,000▶均等払¥3,737×24回

プリンター

●エプソン

UP-130K（24ドット漢字プリンタ）¥290,000
▶均等払¥8,473×36回、¥6,663×48回
現金特価¥246,000

●NEC

NM9300RO（漢字プリンタ）……¥253,000
▶¥7,750×36回　現金特価¥225,000
NM9400RO（漢字プリンタ）…¥310,000
▶¥9,300×36回　現金特価¥270,000
PCPR201 ……………¥298,000
▶均等払¥12,538×24回、¥8,783×36回
PCPR101 ……………………¥238,000
▶均等払¥9,932×24回、¥6,958×36回

●精工舎

GP500M（PC用新製品）…………¥49,800
PCケーブル ……………………¥6,000
▶均等払¥2,799×18回（PCケーブル付）
現金特価（PCケーブル付）¥44,000
GP550M/F（MはPC用、FはFM用）¥89,800
▶¥4,176×20回、¥2,928×30回（ケーブル付）
GP700M〈カラープリンタ〉……¥99,800
▶均等払¥4,640×20回、¥3,253×30回

●富士通

FM-New7
FM-New7（本体）……………定価¥99,800
▶均等払¥4,179×24回、¥2,928×36回

CP-001
FM-New7（本体）……………¥99,800
MB27343（14″カラーモニタ、2000文字）…………¥67,800
RGBケーブル………………¥1,800
MB27502（データレコーダ）…¥12,800
定価合計¥182,200➡特価¥155,000
▶均等払¥7,621×24回 ¥6,303×30回



FM-77
FM-77D1 ……………………定価¥198,000
（3.5″ミニFDD1台、漢字ROM付）
▶均等払¥8,260×24回、¥5,787×36回
FM-77D2 ……………………定価¥228,000
（3.5″ミニFDD2台、漢字ROM付）
▶均等払¥9,538×24回、¥6,682×36回

CP-015
FM-77D2（本体）……………¥228,000
MB27343（14″カラーモニタ）…¥67,800
カラーCRTケーブル …………¥2,400
定価合計¥298,200➡特価¥250,000
▶均等払¥12,292×24回 ¥8,612×36回

FM-16β 新製品 予約受付中

CP-016
FM-16β（5″FDD2台内蔵）…¥400,000
キーボード（JIS配列）…………¥25,000
高解像度カラーモニタ（MB27331）…………¥109,800
80桁漢字プリンタ（MB27411）¥198,000
定価合計¥732,800➡現金特価¥622,000
▶均等払¥21,425×36回、¥16,846×48回
▶¥13,092×36回 ㊍¥50,000×6回
▶¥8,513×48回 ㊍¥50,000×8回

ディスク

●エプソン TF10（PC用）¥129,800
▶均等払¥6,380×20回、¥4,473×30回
（FM用¥125,800もあります）
RP-80IIK（80桁漢字プリンタ）¥119,000
▶均等払¥5,800×20回 ¥4,067×30回

●NEC PC9881K
8″ディスク ……………………¥320,000
▶均等払¥9,369×36回、¥7,369×48回

●スター精密

DPX510J（漢字ROM付プリンター）…¥128,000
▶均等払¥4,917×24回、¥3,444×36回

●NEC

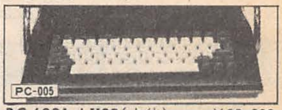
PC9801　16ビットシリーズ
PC-9801E（N88ベーシック付）・¥215,000
現金特価¥185,000 ▶¥6,372×36回
PC9801F-1〈16bit〉…………¥328,000
（CPU＋キーボード＋ミニフロッピー1台）
現金特価¥280,000
▶均等払¥9,644×36回、¥7,583×48回
PC9801F-2 …………………¥398,000
（CPU＋キーボード、ミニFDD×2台）
現金特価¥340,000
▶均等払¥11,711×36回、¥9,208×48回
PC-9801F-3 …………………¥758,000
現金特価¥645,000
▶均等払¥17,469×48回

〔PC-9801M2セット〕 PC-007
PC-9801M2（本体）…………¥415,000
PC-KD551（14″モニター）……¥118,000
PC-PR101（シリアルプリンター）…………¥238,000
定価合計¥771,000➡特価¥657,000
▶¥14,297×36回 ㊍¥50,000×6回
▶¥11,127×48回 ㊍¥40,000×8回

PC-8801MK II
PC-8801MK IIモデル10（本体のみ）…………¥168,000　現金特価¥145,000
▶均等払¥4,994×36回、¥3,927×48回
PC-8801MK IIモデル20（5″FDD1台付）…………¥225,000　現金特価¥195,000
▶均等払¥6,717×36回、¥5,281×48回
PC-8801MK IIモデル30（5″FDD2台付）…………¥275,000　現金特価¥235,000
▶均等払¥8,094×36回、¥6,365×48回
〔88セット〕PC-012
PC-8801mk IIモデル30……¥275,000
PCKD551（モニター）………¥118,000
PCPR101（プリンタ）………¥238,000
定価合計¥631,000➡現金特価¥539,000
▶¥10,232×36回 ㊍¥50,000×6回
▶¥9,598×48回 ㊍¥30,000×8回

PC-6601SR
PC-008 （ミスターPC・テレビパソコン）
PC-6601SR（本体）…………¥155,000
PC-TV151（ディスプレイTV）…¥94,800
定価合計¥249,800➡特価¥210,000
▶均等払¥10,325×24回 ¥8,540×30回

PC-6001mk IISR



PC-005
PC-6001mk IISR（本体）………¥89,800
PC-KD252（ディスプレイ）……¥67,800
定価合計¥157,600➡特価¥133,000
▶均等払¥6,540×24回 ¥5,408×30回

PC-006
PC-6001mk IISR（本体）………¥89,800
PC-KD252（ディスプレイ）……¥89,800
PC-60M75（台）………………¥5,500
PC-DR321（データレコーダ）…¥19,800
PC-6022（プリンタ）…………¥39,800
PC-6094（ケーブル）…………¥7,500
定価合計¥230,200➡特価¥195,000
▶均等払¥9,588×24回 ¥7,930×30回

無料配送 全国どこでも無料。
完全保証 即日対処のアフターケア万全。
頭金なし 手軽な電話クレジット。
製品先取り お申込み7日前位で届きます。
日曜配送 共働きの方や、留守がちの方もお気軽にお申込み下さい。
お支払 は1回目が、2ヶ月後からです。
支払額自由 3〜48回まで　ボーナス払も可。但し1回につき2,700円以上。
カレッジクレジット 20才以上の学生の方保証人ナシクレジット。
保証人なしクレジット 但し未成年、学生の方は保証人が必要です。

新発売 NEC PC-8801mk IISRモデル30定価¥258,000
PC-8001mk IISR定価¥108,000➡進入学おめでとうセール中!!

日本マイコン流通センター

超特価

実用性重視

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

高級 パソコンデスク

全国特急発送

パソコンの置き場所にお困りの方へ——省スペース情報

★PC・FMなどあらゆる機種に！
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在(ストッパー付キャスター使用)

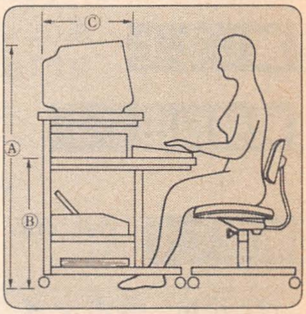
PC-3



特価 ¥36,000

900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

実用性・機能性を備えた省スペースデスク



Ⓐ本体、キーボード、DISK、プリンターなどコンパクトにセット。周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます。
Ⓑテーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です。
Ⓒディスプレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台。PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます。
★パソコンデスクは全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

PERSONAL COMPUTER DESK



特価 ¥29,800

PC-1

600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



特価 ¥42,000

PC-2

1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

※その他、ディスプレイ台のないタイプ(ワープロ用)もございますのでお気軽にお問合せ下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

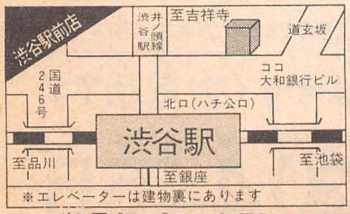
東京本社受付☎03(463)4455(ヨシココ)

大阪受付☎03(364)1258

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付／午前10時➡午後7時

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込方法

●今すぐお電話申込か、下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。致着後3日以内で商品をお届け致します。(場所によっては翌日配達になります。)

送り先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係
㈱日本マイコン流通センター

●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号を御登録下さい。

振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
㈱日本マイコン流通センター

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。㊞
品名	特価価格	台数	フリガナ
			氏名　☎(　)
			フリガナ
			住所(〒　)

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。 TEL 03-463-4612 ⓔ3月号

中古マイコンショップ

渋谷駅前
ハチ公口
徒　歩0分

激安
中古マイコン
在庫300台!
中古ソフト大量展示

全国ネットで あなたの マイコンを

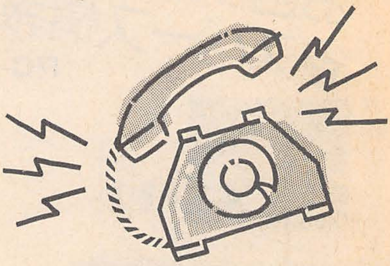
保証します　全商品３ヶ月～１年　当社の中古マイコンは自社ナンバーで商品登録されており、買替や手放す場合アフターサービスなど有利です。(完全管理制度)

低金利です　クレジット月々3,000円より・３回～60回まで下取差額クレジットOK!

捜します　欲しい機種を捜したり予約も受付て、いち速く納品致します。

買替自由です　ビデオからマイコンへ、マイコンからビデオ・オーディオ・無線・ニューメディアテレビなどへと、あらゆる商品へ買替OK!

格安です　各社 新品 特価販売! まずはお問い合せ、ご来店下さい。





なぜ今　中古マイコンなのか!

中古車はサビやエンジンの消耗など中古・新品の差は大きいが、マイコンの場合はＬＳＩという半導体がほとんど。これには消耗・老朽化などまったくといっていいほどない!中古マイコンは限りなく新品に近い商品なのである。

それともう一つは買替や手放す場合。新品は一ヶ月も使えば中古価格に値下がりしてしまう。もっとも、人気・不人気でかなり違うが、とにかく値下がりしてしまう。中古なら安いし、買替や手放す場合も値下がりは少ない。中古といっても現行の新製品は揃っているし、使用する側のニーズさえ合っていれば中古マイコンをお薦めしたい。

超 お買得中古マイコン本体・周辺機器のリストができました.!!

全メーカー満載　●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

超お買得品セット

頭金なし　クレジットOK!　下記のお支払いの中からお選び下さい。

注文No.310　限定8台　NEC PC-6001セット

PC-6001(本体・中古)
PHC-DR(サンヨーレコーダー・新品)
合計定価　~~¥102,600~~

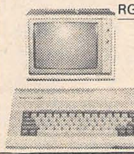
特価　¥33,000

ＴＶにつなげます

回数	1回目	2回目以降
12	¥3,740	¥2,900

注文No.311　限定5台　NEC PC-6001mkⅡセット

PC-6001mkⅡ(本体・新品)
TX-12T1(ナショナルカラーモニター・新品)
PHC-DR(サンヨーレコーダ・新品)
RGBケーブル



合計定価　~~¥162,400~~

特価　¥93,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥8,904	¥8,400
24	¥6,670	¥4,400
36	¥5,936	¥3,100

注文No.312　限定5台　NEC PC-8801mkⅡ(model30)セット

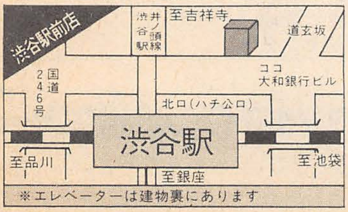
PC-8801mkⅡM30(本体・新品)
KD-551(640×400カラー・新品)
RGBケーブル



合計定価　~~¥393,000~~

特価　¥289,000

回数	1回目	2回目以降
12	¥26,120	¥26,000
24	¥14,950	¥13,800
36	¥13,080	¥ 9,700



※エレベーターは建物裏にあります

《お申し込み方法》

★今すぐ上記の注文No.にてお電話でお申込下さい。★限定台数ですのでお早めにお願致します。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

株式会社
日本マイコン流通センター　☎03(463)4455 (ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル　●受付/午前10時→午後7時

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

高価下取・買取

全国どこでも
お電話一本で

通信下取販売・買取

中古マイコン



フレッシュな社員
アルバイト募集中

《特価中古マイコン在庫一例》

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801	138,000
〃	PC-9801F2 新同入荷	278,000
〃	PC-8801	96,000
〃	PC-8801MKII 新同入荷(モデル30)	189,000
〃	PC-8001MKII	58,000
〃	PC-8001	35,000
〃	PC-6601	78,000
〃	PC-6001MKII	45,000
〃	PC-6001	24,000
〃	PC-PR-201(新同)	198,000
各社	中解像度モニター	24,000より
〃	高解像度モニター	38,000より
〃	超高解像(640×400)モニター	69,800より
〃	グリーンモニター	12,000より
シャープ	MZ-2000	59,800
〃	MZ-80B	58,000
〃	MZ-2200	69,000
〃	MZ-5521	218,000
〃	X1、X1C、X1D(本体 モニター)シリーズ	126,000より
〃	MZ-700シリーズ	22,000より

メーカー	機種名	特価(円)
シャープ	MZ-80P6(プリンタ)	79,800
東菱	パソピア16(高解カラーモニター、他付)	378,000
〃	パソピア(PA-7010)	29,800
〃	JW-1レイアウト付(プリンター付ワープロ)	268,000
日立	ベーシックマスターL3MK5	48,000
〃	MB-16003(16000シリーズモニターセット)	398,000
富士通	FM-7	68,000
〃	FM-8	64,000
ナショナル	JR-100	19,800
〃	JR-300	79,800
APPLE	APPLE J-PLUS	128,000
三菱	マルチ8	39,800
〃	MP80FDUS(マルチ8用ディスク・増設付)	79,800
サンヨー	PHC-20	19,800
カシオ	FP-1100	39,800
〃	PV-2000	9,900
精工舎	GP-250F(プリンター)	29,800
セガ	SC-3000	14,800
バンダイ	RX-78	19,800
各社	MSX	22,000より

※その他在庫は、豊富にございます。

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け至します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

ヨ シ コ コ
☎03(463)4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令	
購入方法	現金　クレジット				

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引きを方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。B 3月号

キャリーソフトの THE NEW 5

超高速3Dグラフィックス+レーシングサーキットゲーム

F2グランプリ

新発売

本邦初のレーシングキットで新登場!







超高速3Dグラフィックスによって迫力のリアルタイムシミュレーションを実現したレーシングゲームの決定版!待望のコンストラクションでコースづくりは自由自在なのだ。ドライビングテクニックをフルに使ってゴールをめざせ!

今、君のレーシングスピリッツは完全燃焼!

リアルタイム・サスペンス&ドラマチックゲーム

新発売

大脱走







敵の収容所より味方捕虜を奪回せよ!ゲーム開始より緊張の連続が君を捕えて離さない。なんと主人公(君)の動きは7ケース13パターン以上もあるのだ。任務達成なるか。

好評発売中

Chack'n Pop™

ちゃっくんぽっぷ

IBM-JX2/JX3/JX4 3.5FD版 ¥6,800

好評発売中

「飛車」 FRONT LINE® フロントライン

LICENSED BY TAITO CORPORATION

IBM-JX2/JX3/JX4 3.5FD版 ¥6,800

好評発売中

	F2グランプリ		大脱走	
PC-6001mkII/SR PC-6601/SR				
PC-8801/mkII	CT	¥3,800	CT	¥4,200
PC-8801mkIISR対応	5FD	¥5,800	5FD	¥6,400
PC-9801/E/F			5FD	¥6,400
JX2/JX3/JX4				
MZ-2200/2000	CT	¥3,800	CT	¥4,200
X1シリーズ	CT	¥3,800	CT	¥4,200
FM-NEW7/77/7	CT	¥3,800 ★	CT	¥4,200 ★
FM-NEW7/7	5FD	¥5,800 ★	5FD	¥6,400 ★
FM-77	3.5FD	¥6,800 ★	3.5FD	¥6,800 ★

★マークの製品は3月発売予定です。

パートナーショップ

- マイクロキャビン
- マイコンハウスSPS

Carry soft © Carry lab.

株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ

〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ヒル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

BASIC マガジン 3月号 請求券

チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャーズ」ご希望の方は、氏名、住所年年令、職業を明記の上、送料 200円と請求券を添えてお申し込みください。

通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0−18846

サポート 月〜金曜日14:00〜17:00 TEL 096−363−0047

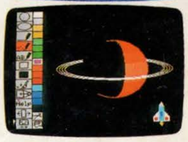


あそび心進歩人よ。新登場, 日立のMSXパソコン〈H2〉にご注目あれ。ニューフィーリングのオーディオプレイが…, そして, パソコンプレイが, 気軽に楽しくできるカセットデッキを内蔵しました。

ポップ気分の H2新登場

●パソコンを手軽に楽しめる内蔵ソフト。①〈コマンドテーブル〉方式で簡単にカラフルなパソコンアートが楽しめる《スケッチ》
②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》
③内蔵カセットデッキをパソコン制御《カセットオペレーション》
④マシン語プログラムの入力や, デバッグに《モニタ》
●家庭用カラーテレビが使える3出力方式(RF・ビデオ・RGB)。
●RAM64KB標準実装。 ●ROMカートリッジ2スロット装備。





HINT
HITACHI NEW TECHNOLOGY



日立パーソナルコンピュータ H2

●MB-H2本体価格
¥79,800
※テレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

―生活と技術をむすぶ―
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL.(03)502-2111

資料請求券 B2-H2
●カタログをご請求の方は, 資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上, 〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-3

マイコンBASICマガジン第四巻第三号通巻三十三号昭和六十年二月二十五日印刷 昭和六十年三月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号